Sonderausgabe Nr. 10 1990
öS 65
SFR 7,50
DM 7,50

ASM aktueller software markt

SONDERAUSGABE 10

WOW!!!

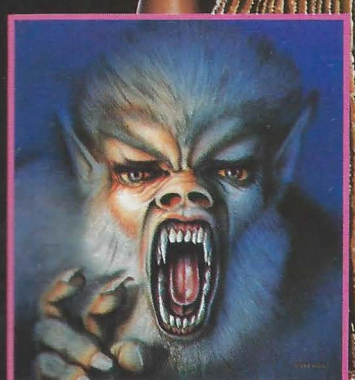
Die Nr.1
Das meistgekaufte
Spiele-Magazin

Wahnsinn!

Wer räumt das ASM Software-Lager?

1. Preis: Software soviel man tragen kann!!!

DER WERWOLF
als Klassiker!



Eines von 10 SUPER-POSTERN für alle Freaks!

Die Computer-Software-Fachzeitschrift • Tests und Vorstellungen

ASM - Wir bringen's rüber...

...knallhart, so, wie es Euch gefällt. Ihr wolltet Poster? Ihr bekommt Poster! Ihr wolltet mehr wissen? Über uns? Unsere wahren Top-Games? O.K.! Wir lassen die Facts vom Stapel - für Euch: unsere persönliche TOP 10! Doch damit nicht genug: Mit diesem 'Nice-Price-Wir über uns-Poster-Special' haltet Ihr nun schon die zehnte Sonderausgabe von ASM in Euren Händen. Vom Konzept her gleicht dieses Special unserem ersten aufs Haar. Der Anlaß: Nun, wir haben soeben die erste runde Zahl erreicht. Darauf feiern wir uns einen (Jubel!!), und damit auch Ihr was davon habt, haben wir uns folgendes einfallen lassen: Auf Seite 34 findet Ihr einen Wettbewerb. Na und? Aber hallo! Neben vielen Mega-Preisen laden wir den Hauptpreisträger in die Redaktion ein... Dort angekommen, verweisen wir Ihn der Tür - zum Lager. Im Laufe der Jahre hat sich dort nämlich ein Mega-Haufen an Software angesammelt. Der 'erste Preis' befindet sich genau dort: Software vom Feinsten, soviel man tragen kann (zur Stärkung verhilft zuvor ein Essen mit dem/der Redakteur/in seiner/ihrer Wahl). Euer Einsatz: Schickt uns ein originelles Foto, auf welchem Ihr mit Eurem Lieblingsposter zu sehen seid (vielleicht vor einem 'echten Thiel', oder so). Aus den grellsten Snapshots (die wir in unserer Nummer 12 veröffentlichen!) werden die Gewinner ermittelt. Mehr dazu auf Seite 34. Gute Resonanz hat übrigens Thomas Thiel, unser neuer Grafiker, bekommen. Auch das aktuelle Cover entsprang wieder seiner Pinselführung. Doch damit nicht genug: Im Innenteil findet Ihr zwei weitere Supermotive des Künstlers, dessen Biografie wir vielleicht in einer der folgenden Specials zu Papier bringen werden. Apropos: Noch wissen wir nicht, was die nahe Zukunft für Euch und uns bringen wird. Zur Debatte stehen die Themen 'Messe', eventuell im Zeitungsformat, und 'Secret Service' in Form eines weiteren Sammelbandes. Was hättet Ihr denn gern? Wir warten's mit Euch ab und prüfen, wie ergiebig die jeweiligen Themen sind. Schon wieder in Gedanken bei den Schlagworten für unsere Titelseite, dem allerletzten Handschlag an dieser unserer 'Zehn', bevor die Sektkorken knallen, verbleiben wir alsbald mit fröhlich-feuchtem Gruß,

Eure Special-Redaktion

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
Axel Grede (verantw.)

CHEFREDAKTEUR
Matthias Siegk (mats)

REDAKTION
Peter Braun (pb), Eva Hoogh (ev), Klaus Segel (kcs)

COVER
Thomas Thiel

LAYOUT
Annette Braun, Katja Braun

CARTOON
Stefan Bayer, Mathias Neumann

AUTOREN DIESER AUSGABE
Sandra Alter, Hans-Joachim Amann, Manfred Kleimann, Ulrich Mühl, Torsten Oppermann, Ottfried Schmidt, Bernd Zimmermann

FOTOS
Hans-Joachim Amann, Peter Braun, Torsten Oppermann, Klaus Segel

ANZEIGENLEITUNG
Andrea Komorowski (Leitg.), Anja Pröger
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.4, ab 1. April 1990

SATZ
Uwe Siebert (Leitg.), Andrea Kloss, Regina Sieberheyn

REPRODUKTION
Repro Team Kassel GmbH, 3500 Kassel

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

VERTRIEB
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel)

VERLAG UND REDAKTION
Tronic Verlag GmbH & Co KG, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon: 0 56 51 / 3 00 11
Telefax: 0 56 51 / 3 00 14
Mailbox: 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext: 0 56 51 / 3 00 16

Wiederverwendung des Inhalts nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos keine Haftung.

INHALT

Impressum 2
News 3
Poster 1 4
News 5
Poster 2 6
Poster 3 8
Top Ten: Sandra / Hans-Joachim 9
Poster 4 10
Top Ten: Peter / Eva 11
Poster 5 12
Top Ten: Manfred / Uli 13
Poster 6 14
Poster 7 16
Top Ten: Torsten / Otti 17
Poster 8 18
Poster 9 19
Poster 10 20
Top Ten: Klaus / Mats 24
Top Ten: Bernd 26
Cartoon 26
RADWAR-Party 5
- Szenetreff im Wetterstreß 28
System 3
- Neues aus der Ninja-Fabrik 30
Der absolute Megawettbewerb 34
Sega nun offiziell in Europa 38
Cartoon 38

INSERENTENVERZEICHNIS

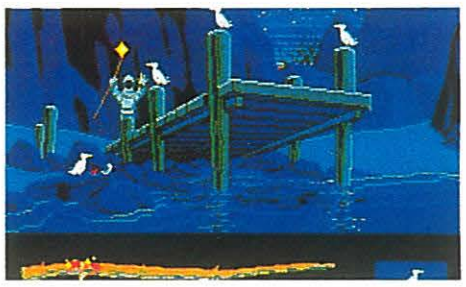
Bomico 7, 40
Greenpeace 30
Rushware 15, 32
ECS 30
Tronic Verlag GmbH & Co. KG 5
United Software 36, 39

Lucasfilms Lausejunge

Bobbin webt weiter

Bobbin, das jüngste und letzte Mitglied der Webergilde, wird alleine auf seiner Heimatinsel zurückgelassen. Mit Hilfe des Zauberstabes der Weber muß er magische Melodien erlernen, um sich auszurüsten und in die Welt hinaus zu reisen. Warum ist seine Ziehmutter Hetchel in Ungnade gefallen? Wird er sie jemals wiederfinden? Warum ist er, Bobbin, so gefährlich für den Ältestenrat? Fragen über Fragen, die im Laufe des

zauberhaft ausgedachten Grafikadventures beantwortet werden. **LUCASFILM** hat sich mit **LOOM** eine wunderschöne, etwas traurige Geschichte ausgedacht. Zudem ist sie, einschließlich des beiliegenden Kassetten-Hörspiels, komplett (!) ins Deutsche übersetzt worden.



Leider gelten auf dem **AMIGA** die gleichen Einschränkungen wie bei der PC-Fassung: Die Handlungsmöglichkeiten (per Mausklick) sind beschränkt, weite Teile des Spiels laufen filmartig ab. Zwar gibt es drei einstellbare Schwierigkeitsgrade und soll das Spiel gar keine harte Knobelkost sein, doch ist es bei aller Liebe zur Spielidee zu leicht verdaulich. War die hübsch komponierte Melodie auf AdLib-PCs ein Ohrenschmaus, so sind auf dem Amiga die Harmonien leicht verrutscht, wie auch (Tronics Hobby-Musiker) Otti fand. Störender ist jedoch die direkt übernommene, hier langsame und ruckelige Grafik. Was dort für andächtige „Ahs" und „Ohs" sorgte, ruft hier Enttäuschung hervor. Fazit: Für knapp 90 Mark leider zuwenig Spiel für diesen Rechner.

Eva Hoogh

Sales Curve kündigt Knaller an

Schießen ist angesagt

Die englische Firma **SALES CURVE** dürfte hierzulande nur wenigen bekannt sein. Dafür aber Titel wie **SILKWORM** oder **SHINOBI** umso mehr, die zwar von SC hergestellt, aber von anderen Firmen vertrieben wurden. Um die Lorbeeren nicht länger den anderen zu überlassen, wurde nun das Label **STORM** gegründet, unter dem alle zukünftigen Titel erscheinen werden.

Das erste Produkt, das im September für alle gängigen Systeme (ausgenommen PC) veröffentlicht wird, nennt sich **SAINT DRAGON**. Diese Spielhallenkonvertierung wurde vom SILKWORM-Team programmiert und verspricht ein schnelles, horizontal scrollendes Shoot-'em-up zu werden. Wir werden sehen!

Im Oktober folgt ein weiteres Ballergame. In **SWIV** wird allerdings vertikal gescrollt. Es stehen ein Jeep und ein Helicopter zur Auswahl, um die feindlichen Panzer, Jets, Raketenwerfer und natürlich die inzwischen obligatorischen, riesigen Endgegner zu vernichten. Die 16-Bit-Versionen werden sich neuentwickelte Random-Access-Laderoutinen zunutze machen, so daß das gesamte Spielfeld ohne Verzögerungen zur Verfügung steht.

Etwas länger müssen die Gamesters auf die beiden Coin-op-Konvertierungen **ROD-LAND** und **BIG RUN** warten. Anfang '91 heißt es - eine etwas schwammige Aussage!

ROD-LAND: "Artenschutz...?!?"

auf die Plätze, fertig, BIGRUN

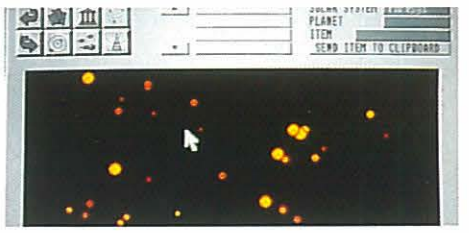
Wenn die Grafiken und das Gameplay des Plattformspiels ROD-LAND nur annähernd so gut werden wie bei der Automatenversion, darf sich der Home-User freuen.

Die Rallye Paris-Dakar nimmt sich der Rennsimulator BIG RUN zum Vorbild. Unter glühender Sonne auf mörderischen Straßen gilt es halb Afrika zu durchfahren. Aber paßt auf, daß Ihr keinen Sand in das Getriebe bekommt! Ob der Gaul hält, was der Tierarzt verspricht, wird sich im späteren Test zeigen. *kcs*

Grau, aber gut

EA strategisch

Strategiefreunde können sich freuen: Das mausgraue, trockene, aber schrecklich spannende **IMPERIUM** von **ELECTRONIC ARTS** gibt's jetzt auch für den **Amiga**. Zum Preis von 90 DM werdet Ihr frischgewählter Kaiser des Imperiums Erde. 1000 Jahre habt Ihr Zeit, um Allianzen einzugehen, Euer Volk zufriedenzustellen und populär zu bleiben. Ihr müßt neue Kolonien gründen, rivalisierende Imperien im Auge behalten und für eine gesunde Wirtschaftsstruktur sorgen. Etliche politische Maßnahmen und Berater stehen Euch zur Verfügung. Steuersätze wollen ebenso geplant sein wie Ordensverleihungen und die Ausstattung der Raumflotte. Zur Not übernimmt der Computer einzelne Entscheidungsbereiche.



Die Detailvielfalt der Spielwelt entschädigt für die schlichte grafische Gestaltung. Die Ikonen- und Menüsteuerung wird im ausgezeichnet übersetzten Handbuch ausführlich erklärt und sorgt für genauso flüssigen Spielablauf wie bei der ST-Fassung. Wer komplexe Wirtschaftssimulationen mag und vor Raumschlachten und galaktischem Ränkeschmieden nicht zurückschreckt, wird sich freudig in diesen Leckerbissen vertiefen.

Eva Hoogh

Einmal senkrecht, einmal quer: Geschicklichkeit gefragt

Neues aus England

Frisch aus der Saftpresse sind gerade eben, als ich nach Hause gehen wollte, zwei Games eingetroffen. Mats, der Sklaventreiber, hat sofort seine Peitsche geschwungen und mich zu Überstunden verdonnert: "Die müssen noch getestet werden, Mann. Aber 'n bißchen flott!", sagt er und verschwindet mit einem breiten Grinsen auf den Lippen ins Wochenende. Bevor ich noch meine rote Haßmütze aufziehen kann, ist er auch schon fort, und zwar ohne einen Blick auf meinen ausgestreckten Mittelfinger zu werfen.

Die oben stehende Geschichte ist reine Fiktion. Jede Ähnlichkeit mit tatsächlichen Begebenheiten und Personen wäre rein zufällig.

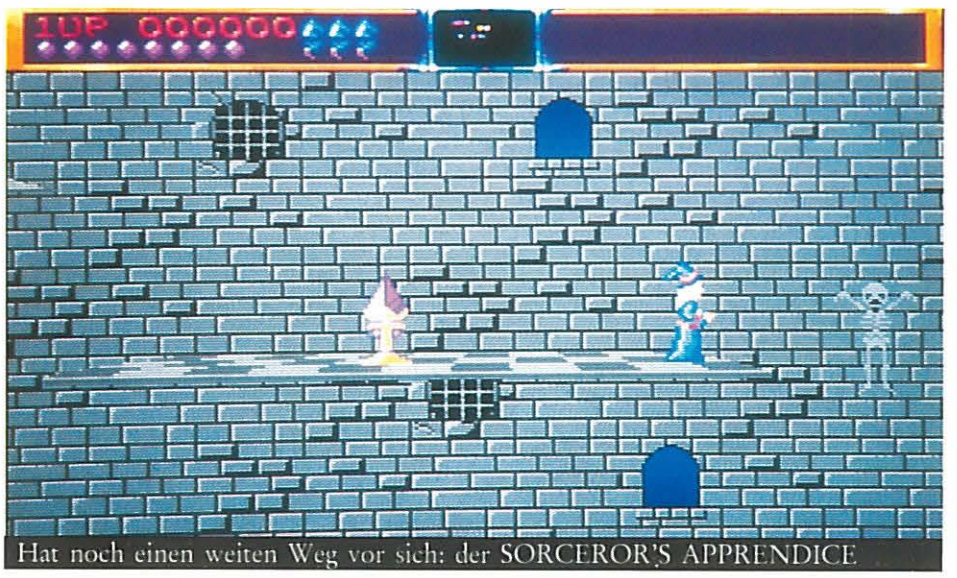
Nun, O.K., vielleicht war es nicht ganz so. Aber zumindest die beiden Spiele sind zum ..**zensiert**.. real - leider! Der Zauberlehrling **SORCERORS APPRENTICE** von **CRL** beispielsweise, der ohne eine Extra-Dosis Nerventonikum den pH-Wert (persönlicher Haßpegel) innerhalb von Sekunden derart ansteigen läßt, daß sämtliche Synapsen schlagartig durchbrennen. Auf diese Weise haben wir schon einige fähige Leute verloren und viele Freunde unter den ortsansässigen Psychiatern gewonnen.

Laberrhabarber...Zur Sache, Schätzchen! Also, der Zaubererersprite steht auf einer Plattform und neben ihm der dunkle Kristall, den er zerstören muß, um in den nächsten Level (der genauso aussieht wie der vorangegangene - mäßige Grafik, mäßiger Sound) zu kommen. Der Kristall kann aber nur durch den Beschuß mit gewissen blauen Kugeln vernichtet werden, die von Zombiesprites getragen werden. Und was macht man in der Video-Wirklichkeit, wenn man etwas haben will? Man nimmt es sich, notfalls mit Gewalt. So hüpft der Lehrling von Plattform zu Plattform, knallt die Zabels ab und sammelt die Kugeln auf. Ist seine Raffgier befriedigt, so wird der Kristall zerstäubt und - das war's auch schon. Irre, nicht?

MINDROLL - zum kugeln?

Dann gibt es da noch **MINDROLL** von **EPYX**, ein Geschicklichkeitsspiel hundsgewöhnlicher Machart. Der Spieler steuert ein Auge durch zehn verschiedene Labyrinthe, in denen unterschiedliche Aufgaben in einer vorgegebenen Zeitspanne zu bewältigen sind. In Labyrinth 6 beispielsweise rollt und hüpft das Glupschauge durch die Gänge, um Fragezeichen aufzunehmen. Dabei darf es nicht auf die Todesfelder gelangen und auch nicht von den überall installierten Rohren aufgesaugt werden. In einem anderen Laby müssen die Felder einer schachbrettartigen Ebene durch Berührung so umgedreht werden, daß ein einheitliches Farbmuster entsteht. Das geht natürlich nur in einer bestimmten Reihenfolge, so daß man schon etwas knobeln muß.

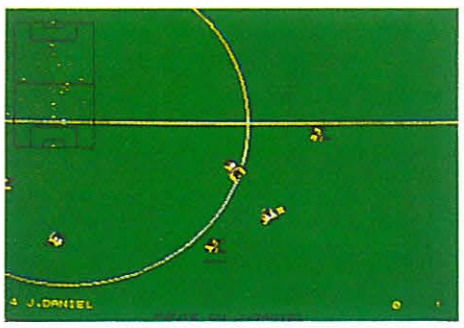
Besser ist aber, man läßt es, denn MINDROLL ist wirklich kein Höhepunkt. Die Grafik ist Standard, das Scrolling ruckelt, der Sound hält sich in Grenzen und das Gameplay nervt dann doch. *kcs*



Hat noch einen weiten Weg vor sich: der SORCEROR'S APPRENDICE

Kick-Off-Turnier

'Ran ans Leder!



KICK OFF 2-Freunde dürfen am 3. November ihr Können beim **Joysoft-Turnier** messen. Systeme: Amiga, PC und C 64. Es gibt Spiele und als Hauptpreis eine Reise zur Amiga-Messe zu gewinnen. Interessiert? Dann meldet Euch bei Joysoft an: 0221/443056. Austragungsort ist Joysoft, Gottesweg 157 in 5 Köln 41.

Film top, Spiel Flop?

Straßen-Flucht mit Hoverboard

Marty macht die Fliege: BTTF 2

Marty McFly kommt nicht zur Ruhe. Im Kino rast er schon zum dritten, auf unseren Heimcomputern immerhin zum zweiten Mal durch die Zeit, um seine Lieben vor dem ewigen Miesling Biff zu retten.**BACK TO THE FUTURE 2** geht es jetzt dank **MIRRORSOFT** auf allen gängigen Rechnern. Endlich ist das **PC**-Testmuster da (siehe Special 9). Fünf Level gilt es geschickt zu durchfahren und -laufen. Mal auf der Straße per Hoverboard, mal im Haus und zu Fuß müßt Ihr unter Umgehung diverser Gegner möglichst schnell vorankommen. Damit es Euch flott gelingt, steuert sich Marty recht angenehm mit dem Joystick. Maus oder Tasten sollte man links liegen lassen, am besten aber gleich das ganze Programm: Leider ist die PC-Fassung eine grausige Abschreckübung. Die endlosen Ladezeiten (auf einem 16 MHz-386er!!) vor jedem Spiel und die kränklich olivgrüne Farbwahl (VGA?!) kann man mit Wohlwollen noch übersehen. Wie sich der Bildschirm dann aber in einer Scrollparodie gymnastisch faltet, treibt Einem Tränen in die Augen. Schnell ein Skateboard geschnappt und einen weiten Bogen um diesen Alptraum gemacht! *ev*

Spielhalle für zuhause

Platine nicht inbegriffen

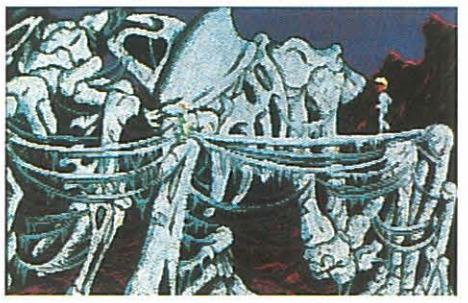
Für lächerliche 300 englische Pfund, rund DM 900, bietet **Active Consoles** ein schlichtes, aber zweckmäßiges Gehäuse für Automatenplatinen. Zwei Spieler können je mit Joystick und drei Feuerknöpfen hantieren - sofern sie die paar tausend Mark je

Spielplatine übrig haben. Interessierte wenden sich an Active Consoles Ltd., Studio Centre, 1 Ranelagh Gardens, GB - LONDON SW6-3PA. Telefon: 004471/3842701.

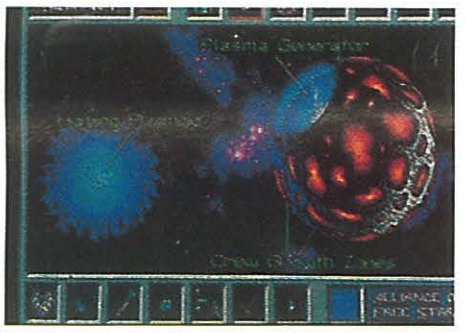
Strategisches u. Rollenspiele

Vermischtes von ACCOLADE

Drei **ACCOLADE**-Titel werden gerade vollendet- **ISHIDO - THE WAY OF STONES, ALTERED DESTINY** und **STAR CONTROL**. ISHIDO ist ein *Mahjongg*-Vetter. 72 Steine müssen auf einem Spielbrett mit insgesamt 96 Feldern abgelegt werden - farblich und symbolisch passend, versteht sich. Schafft man eine besonders elegante 'Vierfach-Kreuzung', gibt das I-Ching-Orakel weise Ratschläge über das Leben, das Universum und den Rest. Philosophieren dürft Ihr demnächst auf dem **PC, Amiga, Sega Mega** und der **Turbo Grafx** zu noch ungenannten Preisen.



Anders Altered Destiny: Der mittelmäßige Midlife-Mensch J.P. Barrett wird eines Abends von seinem Fernseher in eine andere Welt gesogen - doch, doch, Ihr habt richtig gelesen! Dort muß er ein aufreibendes Grafikadventure bestehen, um den Herrscher von einem unheilbringenden Juwel zu befreien und schließlich in sein eigenes Universum zurückkehren zu können. PC-Fans müssen nur noch wenige Wochen warten.



Kriegerischer geht es in STAR CONTROL zu. Raumschlachten paaren sich im Kampf gegen die aggressive Rasse der Ur-Quan mit strategischen Elementen. Ein oder zwei Spieler können demnächst in neun verschiedenen Szenarien den Kampf für die Allianz aufnehmen. 8-Bitter, PC und ST wollen demnächst von den Ur-Quan befreit werden. *ev*

GOLF IM SCHAFSPELZ

Nicklaus' Neue

JACK NICKLAUS schlägt wieder zu und locht ein: Diesmal auf der **COURSE DISK VOL. 3** von :ACCOLADE. Für rund 70 Mark können **PC**-Besitzer an den U.S. Open, den British Open oder der PGA Championship teilnehmen. Zulassungsbedingung: Besitz der **Nicklaus Greatest 18** oder des **J.N. Unlimited Golf**.

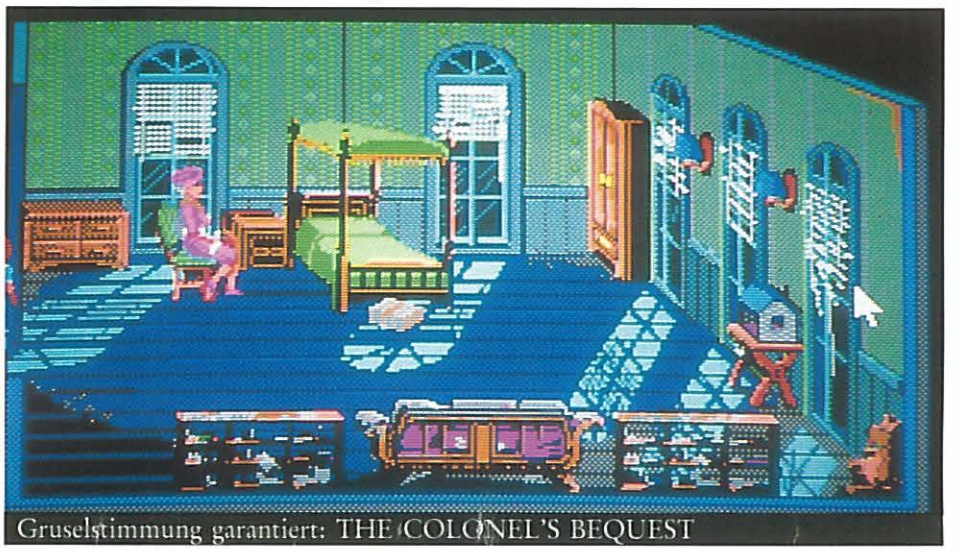
Erbschleicherei bei SIERRA

Mit Charme und Köpfchen auf Mörderfang

Zum zweiten Mal heißt es nun 'Vorhang auf' für **THE COLONEL'S BEQUEST**. Der Adventurespezialist **SIERRA ON-LINE** bringt zum 'Freundschaftspreis' von 120 DM die **AMIGA**-Version dieses phantastischen Adventures heraus. Autorin *Roberta Williams*, eine Meisterin ihres Faches, verstand es wirklich hervorragend, dieses 'interaktive Spiel in acht Akten' in Szene zu setzen.
Wie in den alten Agatha Christie-Streifen, herrscht auch in Colonel's Bequest ständig eine prickelnde Spannung, die nicht nur durch die brillante Story hervorgerufen wird. Logisch, daß gegenüber der PC-Fassung von der spielerischen Seite nichts geändert wurde. Wesentlich wünschenswerter wären da Verbesserungen im grafischen Bereich gewesen. Nichts gegen die hübsche EGA-Grafik, doch die Möglichkeiten eines Amigas werden so natürlich nicht ausgeschöpft. Dahingegen haben sich die Macher viel Mühe bei den Soundeffekten gegeben. Das Grummeln eines sich anbahnenden Gewitters oder das Knarren von Türen, um nur einige Beispiele der gelungenen Sound FX zu nennen, trägt jedenfalls mit zu der Gruselstimmung bei, die eben THE COLONEL'S BEQUEST auszeichnet.

Die Konvertierung für den Amiga steht der exzellenten Fassung für die MS-DOS-Rechner in nichts nach, sieht man einmal von dem für Sierra typischen Aussetzer bei der Grafikumsetzung ab.

tb

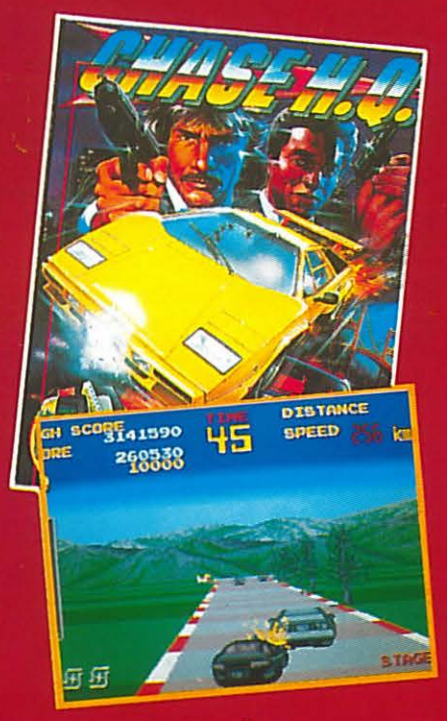

Gruselstimmung garantiert: THE COLONEL'S BEQUEST

WHEELS OF FIRE

Erlebe den Nervenkitzel und die Dramatik des Motorsports mit den vier tollsten Renn-Spielen, die es je gegeben hat!

WHEELS OF FIRE – DIE ERSTKLASSIGE RENN-SPORT-SAMMLUNG

Dein Ferrari F40 läuft sich den Motor heiß und ist kaum zu bremsen. Kämpf dich bei einer packenden Wettfahrt quer durch die USA über 16 Etappen durch, Kopf an Kopf mit der Konkurrenz, wobei jede neue Landschaft dich aufs neue fordert.



Schlüpf hinter das Steuer deines Porsche Turbo und gib Gas zur Jagd auf gefährliche Verbrecher. Du mußt beim Fahren alles riskieren, um die vielen Gefahren auf den verkehrsreichen Straßen und Pisten zu vermeiden.

Bei dieser Wettfahrt über Zelt – und kunstfahrtstrecken steht dein Leben auf dem Spiel. Wage den Sprung über die Brücke und risidere den lebensgefährlichen Looping – alles fabelhaft dreidimensional – das ist der beste unter den Fahrsimulatoren.

Es ist schnell und spannend und du liegst ganz vorn. Volle Kraft voraus über 27 nervenaufreibende Runden! Gib Gas und laß deine Gegner Staub schlucken!

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128

Veröffentlich von Domark Ltd, Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 70.60.50 Dt. Übersetzung © BOMICO Amiga & Atari ST Bildschirm Fotos BOMICO

Artwork & Packaging © Domark Ltd
HARD DRIVIN': © 1989 TENGEN INC., All rights reserved ™ Atari Games Corporation
CHASE HQ: © 1989 Ocean Software Ltd © Taito Corp. All rights reserved
TURBO OUT RUN™: © 1989 Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Sega™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd. First published by U.S. Gold Ltd.
POWER DRIFT: POWER DRIFT ™ and SEGA ® are trademarks of Sega Enterprises Ltd. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan © SEGA 1988, 1989. First published by Activision (UK) Ltd

To continue insert coin please ...

SANDRAS FAVOURITES

Wer gesteht schon gern seine Laster ein? Sei es das Rauchen, das Trinken, das Spielen - die Trinkerei in Maßen, bin ich gleich für alle drei Übel anfällig. Nun seht Ihr mal, was wir ASMler für Euch tun: Wir ziehen den reinsten Seelenstrip vor Euch ab, selbst wenn wir dabei mit der Wimper zucken. Zum Glück berichten wir hier nur über eine der harmloseren (?) Süchte: Insert Coin...

Mein momentaner Favorit heißt **KLAX**. Es kann zwar sein, daß er demnächst von einem anderen Game abgelöst wird, dann allerdings nur von einem ebenso unverwüstlichen Klassiker, wie KLAX es einmal werden wird. Genauso gut könnte *Tetris* - vom Spielprinzip sehr ähnlich - an erster Stelle stehen. Doch der Newcomer begeistert mich durch seine knalligen Bonbonfarben und komplizierteren Aufgabenstellungen ein bisserl mehr. Geschick und vor allem Übung sind bei diesem Game auf Dauer maßgebend. KLAX ist auch daran schuld, daß ich meine sauer verdienten Coins von Zeit zu Zeit im hektischen Gewirr der Spielhalle inserte. 16bitter und Automat ist für mich wie der Unterschied zwischen Video und Kino.

Ähnlich wie bei einem tollen Zeichentrick (auf Video) fühle ich mich, wenn ich **FIRE AND BRIMSTONE** in den ST einlade. Dieses Game ist wie ein gutes Buch. Selbst wenn man es schon zigmal durchgespielt hat, endeckt man immer wieder Feinheiten, durch die man besser ans Ziel kommt; oder es sind eben nur kleine Gags, die faszinieren. Wiederum ist auch bei diesem Game die Grafik für meine Wahl ein wichtiger Grund. Sie ist ausgeprägt, farblich sehr schön, und selbst Hintergrundkulissen wurden animiert, ohne damit einen bestimmten Zweck zu verfolgen, sondern einfach nur, um dem Auge etwas Gutes zu tun.

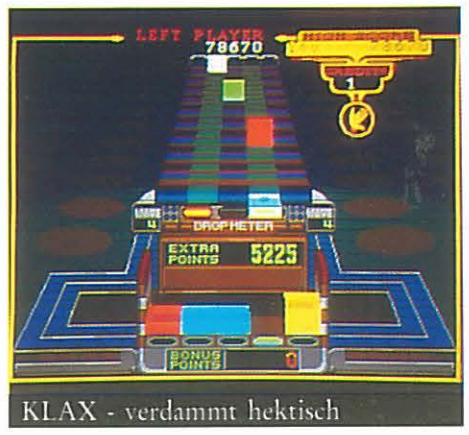
Der Zauberer ist nur einer der vielen Effekten, die mich so sehr begeistern.

Aber nicht nur Bonbonfarben und niedliche Sprites törnen mich an. Nee, ab und zu brauche ich auch mal 'ne ausgewachsene Ballerei, mit Tausenden von Explosionen und 'nem Ratatatat-Sound. Was sollte sich da besser eignen als **CABAL**? Dieses Game ist in jeder Hinsicht einfach absolute Spitze. Noch zudem hat CABAL das Image der guten alten Brotkiste (C64) ganz schön aufpoliert, denn auf Amiga oder ST - forget it!!! Allerdings spielen noch andere Gründe eine Rolle, warum dieses Game bei mir auf Platz eins steht: der hohe Schwierigkeitsgrad, die Hektik und natürlich die gute Handhabung.

So, das waren also meine drei Lieblinge. Aber glaubt nur nicht, daß mir die Auswahl leicht gefallen wäre. Top Ten - lächerlich! Top Fifty, mit mindestens zehn Platz-Eins-Belegungen hätte ich gebraucht. Noch schwieriger war allerdings die Auswahl des Spieles, das den meisten Frust bei mir verursacht hat. Tja, und da hab' ich mich einfach für das Game entschieden, was mich zusätzlich zur miesen, fiesen Machart auch noch am meisten Zeit gekostet hat. Bei **ALL DOGS GO TO HEAVEN** bewegen sich die Sprites nämlich dermaßen langsam, daß ich genügend Zeit hatte, meine Wut auf das ruckelige Scrolling, das dämliche Spielprinzip, die schlechte Grafik und den Gehörmuschel-schädigenden Sound bis zum Überkochen zu steigern.

sat

1. Klax	Domark	ST
2. Fire and Brimstone	MicroProse	ST
3. Cabal	Imagine	C-64
4. Tetris	Mirrorsoft	PC
5. Battleships	Elite	ST
6. Arkanoid	Ocean	PC
7. Treasure Island Dizzy	CodeMasters	Amiga
8. Blue Blink	Hudson Soft	PC Engine
9. E-Motion	U.S. Gold	ST
10. Be Ball	Hudson Soft	PC Engine



KLAX - verdammt hektisch

Die simulierte Wirklichkeit

ACHIMS FAVOURITES

Als leidenschaftlicher Hobbyflieger stehen bei mir natürlich die Flugsimulatoren noch vor den Sportsimulationen ganz hoch im Kurs. Mein momentaner Liebling ist FLIGHT OF THE INTRUDER, der meiner Ansicht nach der bisher beste Simulator seiner Art ist.

Bei FOTI fliegt man entweder den A-6 Intruder oder die F-4 Phantom zur Zeit des Vietnamkriegs. Missionen en masse sind genauso vorhanden wie die damaligen Waffensysteme der Vögel. Toll finde ich die Grafik des Programms. Zwar könnte die Geschwindigkeit etwas höher sein, doch anhand dessen, was FOTI bietet, kann ich dem nachsehen. Wie schon beim Vorgänger -FALCON - verhalten sich die Maschinen ebenfalls sehr realistisch. Ein Programm, das in keiner gutsortierten Sammlung fehlen darf.

GUNSHIP ist eine schon etwas betagte Simulation des AH-64 Apache Helikopter -genannt 'Gunship'. Obwohl die Urversion schon 1986 veröffentlicht wurde und die Amiga-Fassung zwei Jahre auf sich warten ließ, gehört diese Simulation immer noch zu einem der meistgezockten Programme meinerseits. Realistisches Flugverhalten, viele Schwierigkeitsgrade und schier unendlich viele Missionen machen aus dieser Simulation einen All-Time-Klassiker, der trotz seines Alters immer noch up-to-date ist, wenngleich für heutige Verhältnisse etwas langsam.

Ebenfalls eine Simulation verbirgt sich hinter dem Namen **FACE OFF!**, welche es mir besonders angetan hat. Diesmal hat das Ganze nichts mit Flugis zu tun, sondern ist eine reinrassige Simulation des kalten und harten Sports - dem Eishockey. Meines Erachtens ist FACE OFF! eines der besten Sportprogramme und das nicht ohne Grund. Die mit 256 Farben prächtige VGA-Grafik, die tolle Animation der Spieler und der Liga-Modus machen FACE OFF! zu einem Vergnügen köstlichster Art. Selbst Schlägereien - grafisch sehr appetitlich dargestellt - sind nicht vergessen worden. Auch das vollständige Eishockeyreglement findet Beachtung. Gar nicht erwärmen konnte ich mich für **GREG NORMAN'S ULTIMATE GOLF**. Der Grund dafür ist schnell erklärt: Auf dem Amiga gibt es ein paar Bugs, die den Spielspaß enorm senken. Beispielsweise passiert es von Zeit zu Zeit, daß ein Computergolfer laufend ins Wasser schlägt. Die Betonung liegt wirklich auf 'laufend', sprich immer! Auch in Sachen Grafik gibt es verschiedene Mängel, so springt zum Beispiel der Ball des öfteren einfach ein paar Zentimeter in der Luft zurück oder der Golfer steht einfach in der Luft.

hja

FLIGHT OF THE INTRUDER: Nachfolger des legendären 'FALCON'

1. Flight of the Intruder	Mirrorsoft	PC
2. Falcon Mission Disk 2	Mirrorsoft	Amiga
3. Falcon Mission Disk 1	Mirrorsoft	Amiga
4. Falcon	Mirrorsoft	Amiga
5. Their Finest Hour	Lucasfilm/R.A.	PC
6. Gunship	MicroProse	Amiga
7. Face Off!	Gamestar	PC
8. NAM 1975	SNK	NEO GEO
9. PGA Tour Golf	Electronic Arts	PC
10. World Court Tennis	Namcot	PC-Engine

Mit Achim und GUNSHIP auf Jagd

Bei: FACE OFF! geht's zur Sache

Technisch vom Feinsten

PETERS FAVOURITES

Wenn sich die Top-Programmierer aus Japan, England und Amerika ein Stelldichein geben, ist's um mich geschehen. Bei Sieben-Ebenen-Scrolling mit HiRes-Grafik und Farbengewitter hält mich nichts mehr. Eine ohrenbetäubende Geräuschkulisse treibt meinen Adrenalinspiegel in die Höhe. Mit den drei Lieblingsspielen zusammen läßt sich so manche Überstunde aushalten.

Eine absolute Nummer 1 mit Langzeit-Garantie ist **THUNDERFORCE III**. Auch wenn der Spielablauf dieses Mega-Ballerhits etwas antik wirkt, kommt nie Langeweile auf. Dafür sorgen die grafisch brillianten Level, in denen es von Gegnern nur so wimmelt. Es wird gescrollt, was das Zeug hält - in allen Richtungen und nie gesehener Farbenpracht. Fetzige Melodien mit krachigen FX heben Stimmung und Motivation. Wochenlang bin ich vom Mega-Drive nicht losgekommen. Kurz bevor ich das vorletzte Level knacken konnte, verabschiedete sich das Test-Modul mit Brummen und anschließendem Stillstand...

INDY 500:Ich geb' Gas, ich will Spaß

THUNDERFORCE III: Bis an die Grenzen des technisch Machbaren?

Trabis und andere rollende Verkehrshindernisse machen die täglichen 300 Meter Autofahrt in den Verlag zur Tortur. Eine erstklassige Frustablade ist da **INDIANAPOLIS 500**. Dieses Autorennen verlangt stetige Vollgasfahrten und ein durchaus rüdes Verkehrsverhalten auf der Piste. Der Blick aus dem Rennwagen-Cockpit läßt die Kurven förmlich auf den Fahrer zurasen. Zu einer für PC-Verhältnisse irre hohen Geschwindigkeit kommt noch eine beeindruckend realistische Akustik über die Soundkarten. „Is it Live or is it Roland LAPC 1?", fragt man sich bei aufheulenden Motoren und quietschenden Reifen. Die Heimfahrt im Opel Ascona holt mich dann wieder zurück in die biedere Realität.

Weniger durch hohes Spieltempo als durch eine Unzahl grafischer Feinheiten und Lekkerbissen zeichnet sich **STORMLORD** aus. Das Jump-and-Run aus der Welt der Hobbit-artigen Trolls und Kobolde versetzt mit seiner detailreichen Grafik alle Fans dieses Genres in Entzücken. Die 'Maniacs of Noise' sorgen mit einer musikalischen Meisterleistung dafür, daß auch der Sound einen entscheidenden Teil zur sehr dichten Atmosphäre beiträgt. Wer irgendwann einmal riesige Fliegenpilze aus seinem Wohnzimmerboden sprießen sieht, sollte dann eine kleine Spielpause einlegen.

Erst wer laufend Flops testet, weiß gute Programme wirklich zu würdigen. **TOM & JERRY, TIME SOLDIER, KNIGHTFORCE, U.S.S. JOHN YOUNG** und wie sie alle heißen, zerren derart an den Nerven, daß mir jede Lust vergeht, noch mehr Worte als nötig darüber zu verlieren.

Neben den drei beschriebenen Games können alle weiteren Top-Ten-Hits bedenkenlos empfohlen werden. Weitere Kaufempfehlungen sind das weit unterschätzte **WORLD COURT TENNIS**, meine Linn Nexus Boxen, die neue Bruce-Hornsby-CD und, und, und.

pb

1.	Thunderforce III	Tecnosoft	Sega Mega
2.	Indianapolis 500	Electronic Arts	PC
3.	Stormlord	Hewson	Amiga
4.	Flight Simulator 4.0	Microprose	PC
5.	Silent Service II	Ocean	PC
6.	Sonson 2	NEC Avenue	PC-Engine
7.	RVF Honda	Microprose	ST
8.	Tetris	Nintendo	Gameboy
9.	Wonderboy III	Hudson Soft	PC-Engine
10.	Cabal	Ocean	C-64

Aus dem Reich der Phantasie

EVAS FAVOURITES

Wer die Wahl trifft, hat die Qual. Um wieviel schwieriger ist es da, aus sooo vielen guten Spielen die paar Lieblinge herauszufischen! Etliche Programme bleiben da außen vor, die eigentlich in jede Softwaresammlung gehören - die Rollenspiele von SSI, das phantastische Weltraumepos STARFLIGHT oder der Hüpftraum RAINBOW ISLANDS. Sei's drum, der verklärte Blick zurück durch das Spielearchiv fördert manchen unerreichten Klassiker zutage. Hier also meine ganz subjektiven all-time favourites!

Eines der am meisten unterschätzten Rollenspiele ist für mich **MIGHT & MAGIC**. Obwohl grafisch nicht annähernd so prächtig wie neuere Spiele (oder auch seine Fortsetzung), bietet es unglaublich viele Rätsel, Einzelmissionen und Handlungsmöglichkeiten. Insgesamt 55 ober- und unterirdische Felder mit codierten Nachrichten und steigender Schwierigkeit halten Euch monatelang in Atem.

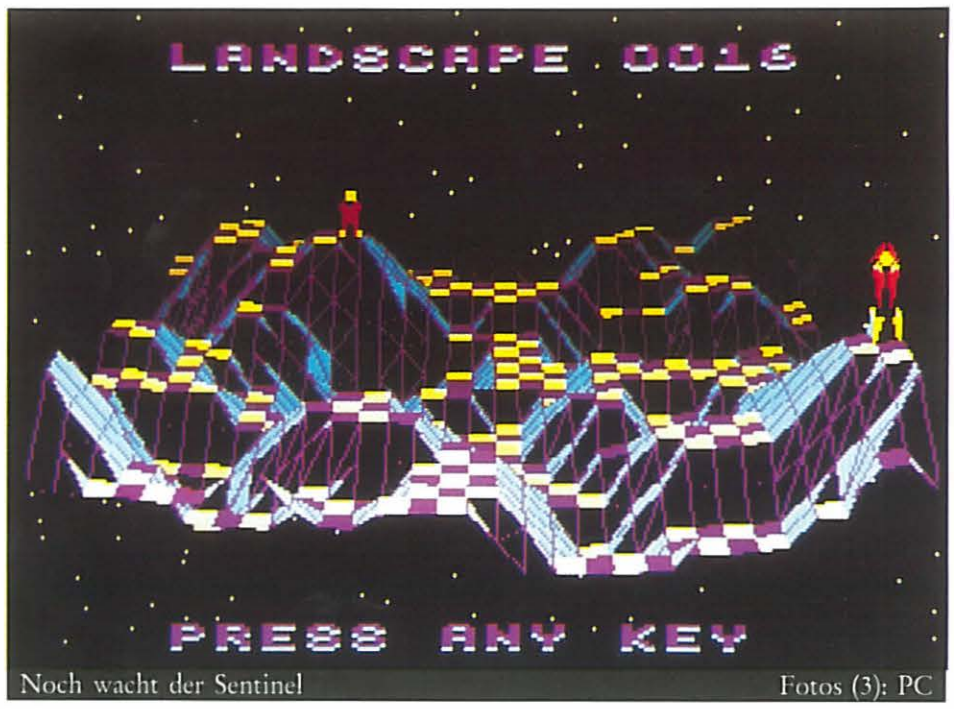
Entweder man liebt ihn oder man haßt ihn, den **SENTINEL**. Das 3-D-Vektorgrafik-Spiel erfordert Grübeln und schnelles Schalten. In 10 000 abstrakten Welten muß man sich durch Energieaufnahme und -abgabe von unten nach ganz oben hocharbeiten und schließlich den Platz des Wächters (Sentinels) einnehmen. Hat man das geschafft, bekommt man je nach Restenergie den Code für eine weitere Welt. Nur der erste Level ist ohne Zahlencode zugänglich.

Hier kommt etwas für Puristen. **ZORK** steht für alle INFOCOM-Textadventures, die Knobelfreunde aller Systeme jahrelang an den Bildschirm bannten. Witzig, ausgefallen, überdreht und doch immer mit Logik und Einfallsreichtum zu lösen: Das waren ihre Kennzeichen. Ob unter Wasser oder im Weltraum, ob in einer Märchenwelt oder einem untergegangenen Land: INFOCOMS fantasievolle Geschichten überzeugen. Der legendäre Parser geht auf alle (un)möglichen Situationen ein. Die Bildschirmtexte erzeugen eine so dichte Atmosphäre, wie sie nur die späteren Adventures von MAGNETIC SCROLLS annähernd erreichen. Ein Flop? Hmmm... Schlechte Spiele gibt es wie Sand am Meer. Am meisten enttäuscht hat mich **GAUNTLET** (C 64), das ich auf Empfehlung und nach Begutachtung des Automaten kaufte. Allein kommt man nicht weit, und selbst zu mehreren wird die Dauerhektik bald öde. Laufen, Geister abschießen und Essen sammeln machen noch kein spannendes Spiel.

Wem die Liste zu adventurehaltig ist, dem sei 'außer Konkurrenz'noch das geniale Shoot-em-Up **THUNDERFORCE III** für das **Mega Drive** wärmstens empfohlen. Nicht mein Genre, aber technisch perfekt. Sechs Planeten lang Abwechslung, Grafik vom Feinsten und fiese Gegner. Nicht nur Peter war hellauf begeistert!

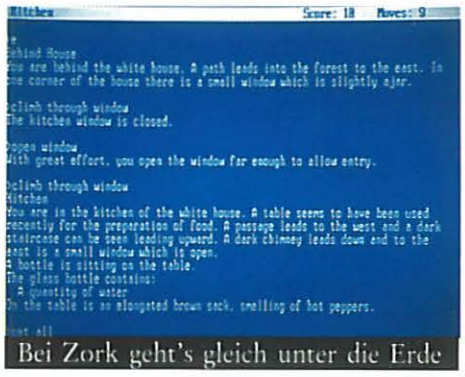
ev

In die Wüste mit Macht und Magie



Noch wacht der Sentinel — Fotos (3): PC

1.	Zork	Infocom/Mediagenic	PC, C-64
2.	The Sentinel	Firebird/Microprose	PC, C-64
3.	Might & Magic	New World Comp.	PC
4.	Phantasy Star 2	Sega	Mega Drive
5.	Ultima 6	Origin	PC
6.	Super Mario Bros.	Konami/Nintendo	Automat, NES
7.	Sentinel Worlds	Electronic Arts	PC
8.	Wizball	Ocean	C-64
9.	Impossible Mission	Eypx	C-64
10.	Hero's Quest	Sierra On-Line	PC


Bei Zork geht's gleich unter die Erde

'Parkie' mach' kein' Quatsch!

MANNIS FAVOURITES

Hallo, ASM-Leser! Zuerst das übliche Lob: Ihr seid spitze, supertoll und good guys & girls. Lest und kauft weiterhin ASM! Das ist mein erster Versuch, mit meiner Ewigenliste in die ASM zu kommen. Ein Flop und 'ne Kaufempfehlung werden auch geliefert. Ich hoffe, Ihr Special-Leute druckt meinen Text ab! Klaro? Macht weiter so. . . Euer

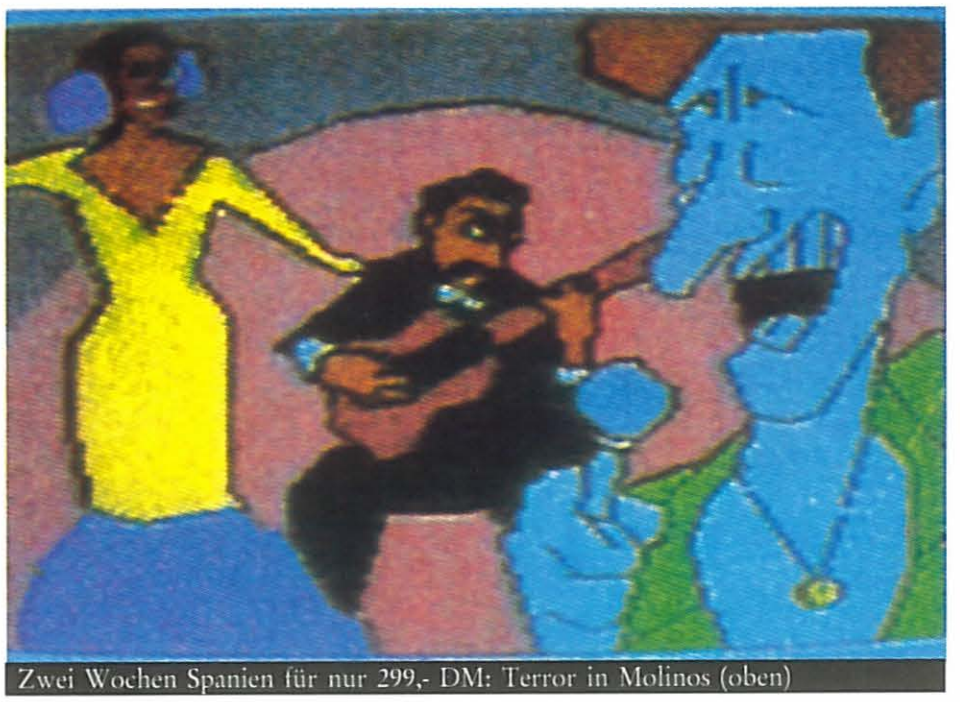
Manfred 'Parkie' Kleimann.

Es ist natürlich nicht ganz einfach, sich seine TOP TEN zusammenzustellen. Meist gibt es mehr als 50 Games, die weit oben in der Gunst stehen. Da ich aber Games weder liebe noch hasse, sondern 'nur' mag oder beiseite lege, kommt kein ganz großer Enthusiasmus auf. Dennoch: Auch ich habe eine Rangfolge der Lieblingsspiele:

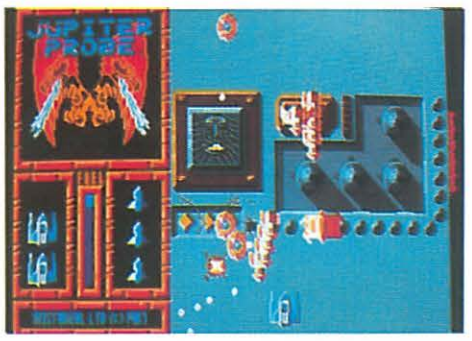
BOMB JACK auf dem Spectrum ist und bleibt für mich die Nummer Eins. Der kleine, bombensammelnde Flattermann von ELITE ist für mich die beste Spielhallenumsetzung. Der Sound - bzw. die Melodie (von Jean-Michel Jarre 'overdubbed') passen ausgezeichnet zu einem Geschicklichkeitsspielchen der allerersten Güte. Hüpf- und Plattform-Freaks werden mir sicherlich beipflichten: BOMB JACK ist ein Evergreen.

Ich muß wohl gerade pausiert haben, als wir in der Schule die Formel für den Kreisumfang gelehrt bekamen. Wie dem auch sei, bei MINDGAME's Geschicklichkeitsspiel '2 PI r' zählte nur noch der Spielspaß auf den Rädchen. Unglaublich knifflige Aufgaben waren zu lösen. Schade, daß dieses interessante Game nie die Charts raufkletterte. . . Lang, lang ist's her, da kam der Nachfolger von *Hampstead* von MELBOURNE HOUSE auf den Markt. Das ironische, sarkastische, lustige und schwierige Adventure

1. Bomb Jack	Elite	Spectrum
2. World Court Tennis	Namcot	PC-Engine
3. Trivial Pursuit	Domark	alle Formate
4. Tenth Frame	Access Software	64er/16bit
5. Robin of Sherwood	Adventure Internat.	Spectrum
6. Arkanoid	Imagine	16bit
7. 2 PI r	Mind Games	C-64
8. Terrormolinos	Melbourne House	Spectrum
9. Winter Games	Epyx	C-64/16bit
10. Jupiter Probe	Microdeal	Atari ST



Zwei Wochen Spanien für nur 299,- DM: Terror in Molinos (oben)



TERRORMOLINOS. Ausgezeichnet hier: die vielen Fallen (Rasierschaum ruiniert Kofferinhalt) und die Persiflage auf die kleinbürgerlich-englischen Pauschalreisen nach Spanien. . .

Ja, und da war noch JUPITER PROBE von MICRODEAL. Ein Ballerspiel der feinsten Art: exakte Steuerung, gut auch für Anfänger, brillante ST-Grafiken und ein Super-HUBBARD-Sound. . .
Flops für die Floppies gibt's zuhauf. Es fällt mir nicht leicht, einen 'Evergray' rauszupikken. Ein echtes Haß-Game kenne ich nicht. Vielleicht nervte mich am meisten DRAGON'S LAIR auf dem Amiga. Die DON-BLUTH-Produktion war viel zu teuer und eines 'Action'-Spieles nicht würdig.
Zum Schluß noch einen kleinen Hinweis: Wer kostengünstig ein leichtverdauliches, aber gutes Game kaufen möchte, der sollte sich BATTLESHIPS von ENCORE (alle Formate) zulegen. Und: Grundsätzlich sollte man, falls sich mal wieder ein Hersteller 'gütig' zeigt, bei 'Benefiz-Soft' zugreifen! Zuletzt geschehen mit BACK (Battle against cruelty to kids) von INTERMEDIATES. Hier kam der Erlös mißhandelten Kindern zugute. . . nachahmenswürdig!

mk

Feuer, Schwert, Hand und Hirn

ULIS FAVOURITES

An Freitag, dem Dreizehnten, wurden sie im Haus an der Elm Street geboren, all die fiesen Widerlinge, mit denen ich mich immer wieder - zur Entspannung - in der Wolle habe, vorausgesetzt, ich komme vor lauter MIDI und anderem Krimskrams überhaupt mal dazu. Und damit wären wir schon bei Platz 1 meiner persönlichen Hitparade.

MUSIC-X bietet mir allen Bedienungskomfort, den ich brauche, um meine Keyboards (inzwischen vier Stück plus ein Rack) über MIDI anzusprechen und blabla es regnet undsoweiterundsofortweil'skeinen interessiert.
Auf dem dritten Platz befindet sich das absolute Überspiel, M.U.L.E. nämlich. Da an der Amiga-Fassung nach wie vor fleißig gefeilt wird, muß sich der Fan für dieses Game an seinen C-64 bewegen. Hat er einmal Platz genommen, wird er sich so schnell von dort nicht mehr wegbewegen, denn M.U.L.E. ist eines der Spiele, die einen wirklich endlos an die Röhre fesseln können. Die Besiedlung des fernen Planeten Irata macht mir persönlich mit zwei Leuten am meisten Spaß. Warum? Weil ich a) die zweite Person so auswähle, daß ich gewinne (zwei Gegner könnten sich gegen mich verbünden) und b) den Computergegnern gerne mit einem Embargo den Garaus mache, denn schließlich ist so etwas bei diesem Game (im Gegensatz zur Wirklichkeit) überhaupt kein Problem. Zudem gefällt mir die Musik total gut. Das Spiel ist einfach genial - sogar mein Bruder spielt's, und der fährt 'nen Golf Diesel (Traktor).

Übergang zum dritten Hit im Bunde: SUPER MARIO BROTHERS 3 ist leider derzeit noch nicht in Deutschland erhältlich. Rechnen darf man mit dem Ding unter Umständen im Laufe des nächsten Jahres, aber eins kann ich Euch sagen: Der erste Teil war damals gut, der zweite Teil war verdammt hervorragend, aber für den dritten (und nicht letzten) Teil gibt's kaum noch Ausdrücke. Das Ding ist so wahnsinnig supergut und genial, daß ich's gar nicht sagen kann. Was natürlich vorneweg und immer einen dicken Pluspunkt gibt, ist die coole Musik. Zusammen mit neuen, ganz leicht rollenspielartigen Features ist dies einfach das beste Jump-and-Run, das ich kenne, und wenn ich

1. Music-X	Microillusions	Amiga
2. Super Star Soldier	Hudson Soft	PC Engine
3. M.U.L.E.	Electronic Arts	C-64 (Amiga demnächst)
4. Super Mario Bros. 3	Nintendo	NES
5. Paradroid	Hewson Consultants	C-64
6. Nemesis III	Konami	MSX
7. Super Mario Bros. 2	Nintendo	NES
8. Gunhed	Hudson Soft	PC Engine
9. Might & Magic	New World Comput.	C-64/Amiga
10. Salamander	Konami	MSX

Salamander: MSX-Ballerei

Der Muli

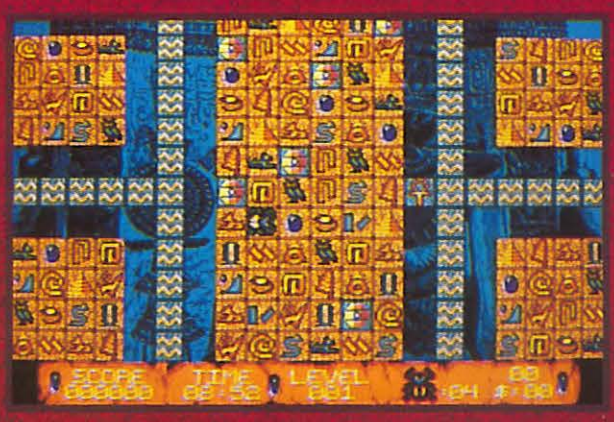
Die Gebrüder Mario

das sage, dann könnt Ihr's ruhig glauben. Dann möchte ich noch ganz kurz das pakkende SALAMANDER anreißen. Kaum ein Ballerspiel, mal abgesehen von den Hudson-Sachen, bietet derart viel Abwechslung und Action. Am besten wird es, wenn man mitten im Spiel, wenn's so richtig knallt, sein voll ausgebautes Raumschiff verliert und mit dem lahmen, nichtstötenden Raumer weiterspielen muß... und dazu gibt's Sound, Sound und nochmals Sound - ohne Ende, könnte man meinen.

So, das war die Einleitung mit den guten Programmen. Jetzt kommen die 837 Seiten mit dem Titel 'Meine liebsten Flop-Programme', welche demnächst als das 'Taschenbuch mit den meisten Kanal-Ausdrücken' erscheinen werden. Anders ausgedrückt: Hiervon gibt es mehr als ein oder gar nur zwei - es wäre sogar möglich, eine Flop-Firmen-Hitparade aufzustellen, die man dann...

uli

The Curse of RA



Im Inneren einer Pyramide kämpfen Sie um Ihr Leben. Der mächtige Gott RA hat Sie in einen Scarabäus verwandelt und jagt Sie durch hunderte von Labyrinthen. Können Sie die Rätsel lösen und aus der Pyramide entkommen...

- RA – das Logik–Spiel. 100 Level vollgestopft mit Puzzlen, Rätseln und Geheimnissen. Inklusive Paßwort–System.
- RA – das Arcade–Spiel. 75 weitere Level gegen die Zeit und die Abgründe der Pyramide. Mit High–Scores, Spielstand abspeichern usw.
- RA – das Construction–Set. 30 neue Level zum Selbermachen. Mit komfortablem Editor inklusive Hilfsfunktion und Level–Check.
- RA – über 200 Level Spielvergnügen. Mit viel digitalisierter Grafik, ägyptischen Rythmen, Demo–Modus, und, und, und...

Rainbow Arts®

Rainbow Arts Software GmbH
Hansaallee 201
4000 Düsseldorf 11
Hotline 0211–596761

Konsolen- und Computerstars

TORSTENS FAVOURITES

In meinem ersten Leben als Freak und in meinem jetzigen Leben als ASM-Redakteur habe ich schon unendlich viele Spiele zu Gesicht bekommen. Einige davon habe ich gleich aus meinem 'Directory' gestrichen, andere wiederum hinterließen positive Eindrücke. Nur die wenigsten Games krame ich hin und wieder mal hervor, um mich an ihnen zu 'erquicken'.

Dazu gehört unter anderem das PC-Engine-Spiel **WORLD COURT TENNIS**, das meiner Meinung nach das beste Spiel überhaupt ist. Welche Spiele ich noch mag und warum, werdet Ihr spätestens nach dem Lesen dieser Zeilen wissen.

WORLD COURT TENNIS ist für mich das beste Sportspiel aller Zeiten, weil die Programmierer wirklich bis ins kleinste Detail vorgegangen sind. Praktisch alle Schlagvariationen des 'normalen' Tennis sind ausführbar. Von Topspin-Lobs bis hin zum cross gespielten Return: nichts ist unmöglich. Es kann sogar Doppel mit vier Spielern auf einmal gespielt werden. Schlicht und einfach perfekt!

GAME-BOY-TETRIS 'törnt' mich voll an. Es macht einen Heidenspaß, die verschiedenen Bauklötzchen richtig einzusortieren. Es ist immer wieder ein Erfolgserlebnis ohne gleichen, über 120 Zeilen 'abzubauen'. Besonders spaßig ist der Zwei-Spieler-Mode, in dem mich meine Freundin aber immer schlägt... Dank Nintendos Game Boy kann ich mein 'geliebtes' Spiel nun überall mit hinnehmen. Selbst im Frankreich-Urlaub lag mein Game Boy ganz oben im Gepäck.

Eigentlich verabscheue ich Gewalt, doch der erweiterte *Cabal*-Clone **NAM 1975** gefällt mir. Vielleicht gefällt NAM gerade, weil alles so fies, ja, so realistisch ist. Schließlich schlummert in jedem von uns das "Beast". An NAM 1975 kann ich meine Aggressionen so richtig schön auslassen. Ich, als mein persönlicher Psychiater, habe mir dreimal wöchentlich NAM 1975 verordnet. Ein ungemein beruhigendes Spiel. . .

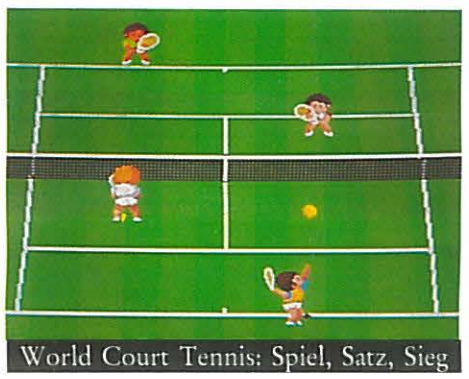
Mein persönlicher Flop ist **RICHARD PETTYS RENNZIRKUS**, das ich mir vor fünf Jahren für den Atari XL gekauft habe.

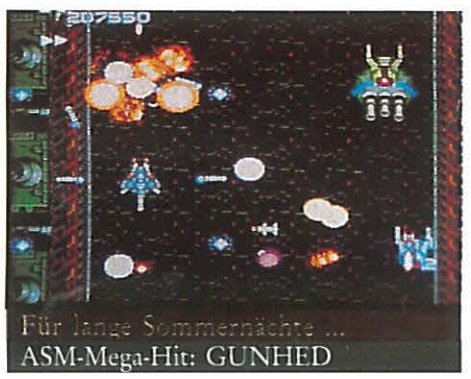
Der NAM-Krieger schlägt vor Freude ein Rad

Ich konnte mir das Spiel leider nicht vorher anschauen, und ASM existierte zu der Zeit noch nicht. Deshalb habe ich mir das Spiel auf Empfehlung des Verkäufers zugelegt. Als ich das Teil dann zuhause einlud, mußte ich mich fast übergeben: Da hatte ich nu' 50 Mark für ein absolut überflüssiges Spiel hingeblättert, das in keiner Weise auch nur das hielt, was das Package versprach.

Meine Kaufempfehlung: Ich kann jedem Menschen nur eines ans Herz legen: den Mercedes 500SL. Ich kann Euch sagen, es ist ein klasse Gefühl in einem so edlen Wagen zu fahren. Ein Gedicht. Diese schlichte Eleganz - und wie ruhig der 32-Ventiler bei Tempo 230 vor sich hinschnurrt. Aahh -deliziös!

top


World Court Tennis: Spiel, Satz, Sieg


Für lange Sommernächte ...
ASM-Mega-Hit: GUNHED

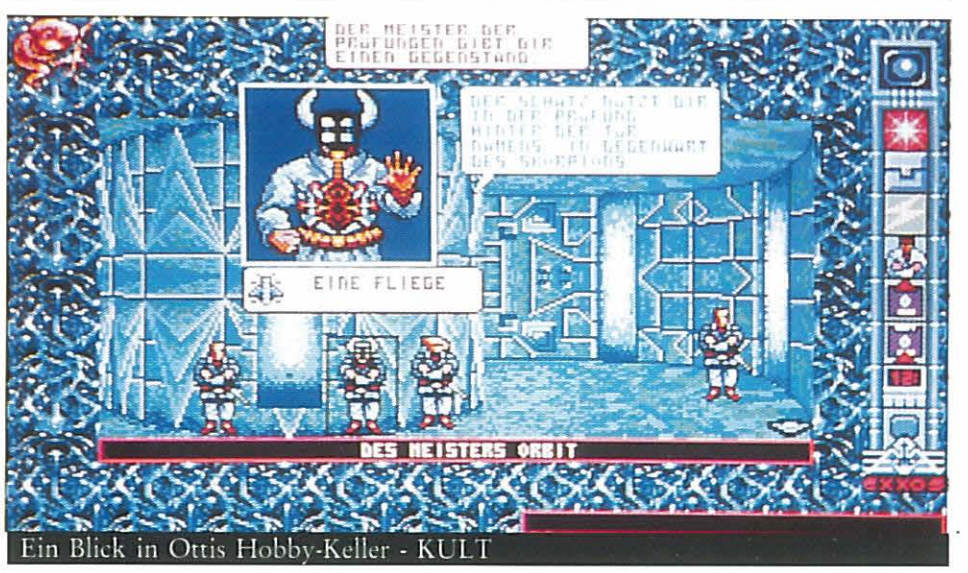
1. World Court Tennis	Namcot	PC-Engine
2. Tetris	Nintendo	Game Boy
3. NAM 1975	SNK	Neo Geo
4. Super Mario Land	Nintendo	Game Boy
5. Magician Lord	SNK	Neo Geo
6. Kick off	Anco	ST/Amiga
7. Summergames II	Epyx	C-64
8. Wizball	Ocean	C-64/ST
9. Gunhed	Hudson Soft	PC-Engine
10. Wonderboy II	Hudson Soft/Sega	PC-Engine/Auto.

Strategie pur

OTTIS FAVOURITES

Meine zehn Favoriten soll ich aufführen - leichter gesagt als getan! Es gibt 'ne Menge Programme, die ich mag, da fällt die Entscheidung echt schwer. Entgegen anders lautenden Meinungen bin ich aber nicht der große Ballerfreak, ich mag viel eher gute Strategiespiele (Ballergames natürlich auch).

Den meisten von Euch dürfte mein persönlicher Favorit **MECHFORCE** kein Begriff sein, was an zwei Dingen liegt: a) es ist ein Shareware-Programm, b) bei manchen Händlern trägt es noch den Titel



Ein Blick in Ottis Hobby-Keller - KULT

Nectaris: Otti goes Japanese

1. Mechforce	Ralph H. Reed	Amiga
2. R-Type	Electric Dreams	Amiga
3. Gunhed	Hudson Soft	PC-Engine
4. World Court Tennis	Namcot	PC-Engine
5. Nectaris	Hudson Soft	PC-Engine
6. Kick Off	Anco	Amiga
7. Tetris	Mirrorsoft	Amiga
8. Kult	Exxos	Amiga
9. Mechwarrior	Infocom	PC
10. Sidewinder	Mastertronic	Amiga

gen. Obwohl..., richtig lohnend ist erst die Vollversion, und die muß man für 25 Dollar in Amerika beim Autor bestellen.

BATTLEFORCE. Wer schon mal was von BATTLETECH gehört hat, kommt an MECHFORCE einfach nicht vorbei! Die (leider nicht offizielle) Computerumsetzung des Brettspieles der FASA-Corporation ist in vielen Dingen besser als das Original. Es geht um den Kampf zwischen gigantischen, von Menschen gesteuerten Robotern, den der Amerikaner Ralph Reed in Arbeit nahm. Herausgekommen ist ein Strategiespiel, das sich von vielen anderen dadurch unterscheidet, daß es nicht nur um die Schlacht an sich geht. Vom kleinen Kriegeranwärter kann man sich bis zum Führer einer ganzen Mech-Kompanie hochdienen - mit allem, was dazu gehört. Wer sich dafür interessiert, kann ja mal bei den PD-Händlern nachfragen.

Ein ähnliches Spiel ist **NECTARIS** für die PC-Engine. Hier kloppen sich aber nicht riesige, bis zu 100 Tonnen schwere Roboter, sondern ganz 'normale' Soldaten, Panzer, Artillerie, Flugzeuge und was es der Vernichtungswaffen mehr gibt. NECTARIS besticht durch die fantastische Grafik und die extrem hohe Spielstärke des Computergegners. Da kommt Spannung auf - auch, wenn das Game gegen einen zweiten Spieler nicht so gut 'rüberkommt.

Drittes Glanzlicht meiner Sammlung ist **KULT**, das Grafikadventure mit der bewußt

Vom Feinsten: MECHFORCE

falschen Orthographie. Oder wißt Ihr vielleicht auf Anhieb, was 'Ahle sin Butha' heißt? Was mich an KULT fasziniert, sind die Steuerung und die Story, die mal angenehm anders sind. Auch ungewöhnliche Vorhaben sind bei KULT durchführbar. Wer also unbedingt einen weiblichen Echsenmensch abknutschen will - bitte! Die Supergrafik trägt unheimlich zur Stimmung bei. Zwar ist KULT ziemlich schnell durchgespielt, aber wer sagt denn, daß es nur eine Lösungsmöglichkeit gibt?

Der Flop gehört zum Glück nicht mehr zu meiner Sammlung. Die Disketten, auf denen sich **SPACE ACE** befand, wurden bei mir einem sinnvolleren Zweck zugeführt -als Datendisketten! SPACE ACE, bejubelt als interaktiver Zeichentrickfilm, löst bei mir höchstens heftiges Gähnen aus, mehr nicht. Nach kurzer Zeit kennt man die Tricks, und danach taugt es höchstens noch als Grafik-Demo. Noch dazu als ein ziemlich langsames mit gigantischen Ladezeiten. Also, weg damit!

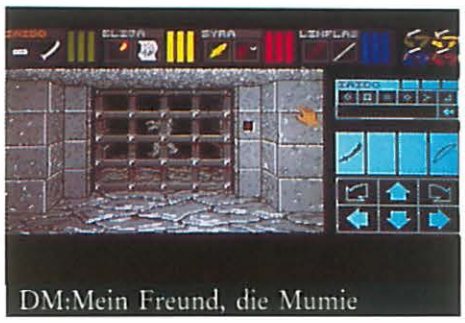
osc

Legenden und Trendsetter

CRUISERS FAVOURITES

Es gibt Tage, an denen ich es bedauere, meinen guten alten 64er verkauft zu haben. Für diesen Rechner existieren schon verdammt gute Games, die mittlerweile zur Legende geworden sind und die Urväter unzähliger Clones auf allen Systemen darstellen. Bestes Beispiel ist URIDIUM von Andy Braybrook, ein echter Meilenstein in der Shoot'em-up-Sparte.

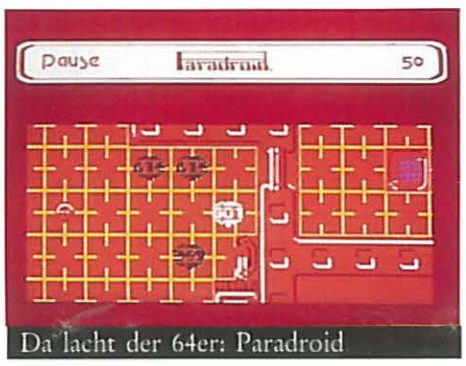
Wie Ihr meiner Top Ten entnehmen könnt, stehe ich doch mehr auf ältere Spiele, was aber nicht heißen soll, daß mir aktuelle Games keinen Fun machen. Aber irgendwie haben sich diese zehn beim Brainstorming herauskristallisiert.


DM:Mein Freund, die Mumie

Mein absoluter Favorit ist das Actiongame **PARADROID**, das ebenso wie **URIDIUM** von Genius Andy Braybrook stammt. Hier fasziniert mich die Kombination von Ballern, Strategie und Reaktionsvermögen. Man muß schon genau planen, in welcher Reihenfolge die einzelnen Decks aufgeräumt werden sollen. Schnelle Reaktion erfordert nicht nur die waffenmäßige Eliminierung der gegnerischen Droiden, sondern auch die Übernahme derselben im Zwischenspiel. Ich hoffe nur, daß mir die kommende 16-Bit-Version von PARADROID ähnlichen Spaß bereiten wird.

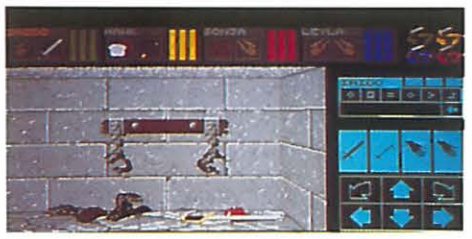
Einem ganz anderen Genre gehört **DUNGEON MASTER** an. Reine Adventures sind mir eigentlich zu mühselig und optisch nicht reizvoll genug. Ein bißchen Bewegung auf dem Bildschirm muß schon sein, und genau das bietet mir DM. Die herrlichen Monster, zahlreichen Rätsel und unheimlichen Töne in diesem Game haben es tatsächlich geschafft, mich aus dieser Realitätsebene herauszubeamen und die Pararealität von DUNGEON MASTER (fast) live zu erleben.

Ein nicht besonders gutes Testergebnis erhielt meines Wissens **ROAD WARS**, was mich aber nicht daran hindert, dieses Action-Stück zu meinen Favoriten zu zählen. Vielleicht ist es die Tatsache, daß man die gegnerische Kampfkugel von der Straße



Da lacht der 64er: Paradroid

Killerkugeln: ROAD WARS



drängen kann, die mir das Spiel so sympathisch macht. Ich hatte nämlich schon öfter das Bedürfnis, mit meinen Zwei-Tonnen-V8 (the Tradename is Chrysler) mal so richtig Amok zu laufen, sprich die diversen vierrädrigen Blechbüchsen von der Straße zu fegen. Zu diesem fact kommt noch das schnelle Gameplay und die doch recht einzigartige optische Präsentation des 'Straßenkriegs'.

Mein persönlicher Flop ist **CABAL** auf dem Amiga. Es grenzt schon an eine Tragödie, daß dieses ansonsten hervorragende Game durch einen einzigen Punkt zum Loser wird: Die Granaten werden durch das Zurückziehen des Joysticks ausgelöst, was im Eifer des Gefechts öfter aus Versehen passiert. Und ohne Granaten ist die Sache einfach nicht richtig spielbar.

kcs

1.	Paradroid	Hewson	C-64
2.	Dungeon Master	FTL	Amiga
3.	Ball Blazer	Lucas Films	C-64
4.	Zoids	Martech	MSX
5.	Silent Service	MicroProse	Amiga
6.	Gunship	MicroProse	Amiga
7.	Cabal	Imagine	C-64
8.	Sim City	Maxis/Infogrames	Amiga
9.	Uridium	Hewson	C-64
10.	Road Wars	Melbourne House	Amiga

Elektronische Persiflagen - eher 'leichte Kost'

MATS' FAVOURITES

Erinnere ich mich an die kleine, öde Diskothek im Nachbardorf, in die es mich - vor x Zeitzonen - bei Wind und Wetter zog, kommt mir sofort ein kleiner, lustiger Affe ins Gedächtnis: Donkey Kong. Da gab es Zeiten, in denen man mit Strich 80 km/h (Mofa!) gen Disco 'raste', nur, um sich vom wilden Affen provozieren zu lassen. Und da standen wir wieder, wie jeden Abend,... Nun, die Zeiten haben sich gewandelt, die Disco hat inzwischen wegen Reichtum geschlossen, und ich habe die Spiele heute quasi vor der Nase. Ihr wolltet eine Top Ten? Selber schuld! Locker, flockig sollte so'n Game abgeh'n, wenn's nicht zuviel verlangt ist, vielleicht noch mit 'nem Fünkchen 'real Life', Ihr wißt schon...

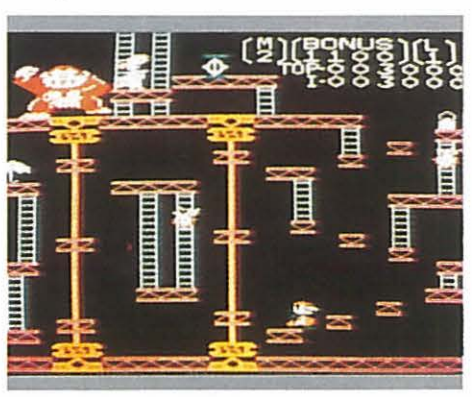
Einen 'Larry' machen, kann Verschiedenes bedeuten. Für meinen Teil stehen die Begriffe 'Larry', Sierra und PC in direktem Zusammenhang: ja richtig, **LEISURE SUIT LARRY**, mein persönlicher Mega-Riesen-Hammerhit. Stunden über Stunden habe ich den Kerl studiert, und - er war und ist immer wieder genial, dieser - meist verkannte - Playboy wider Willen. Nicht nur, daß mich die Story reizt, weil sie irgendwie aus dem Leben gegriffen ist, nicht nur, weil das 'Mann von Welt'-Image so schön auf die Schippe genommen wird, nein, schon allein die stets perfekte, saubere Grafik, die vielseitige Einsetzbarkeit des Parsers sowie der fast nur auf kriminalistischem Wege erforschbare Fortgang der Handlung machen die Larry-Story für mich zur absoluten Number One.

Das Denken der Gedanken kann bei einem alten Coin-Op-Klassiker der Superlative fast auf Null geschraubt werden: **DONKEY KONG**. Ob D.K. selbst, der Junior oder auch der artverwandte Crazy Kong, irgendwie erinnere ich mich gern an den Automaten zurück. Einfach dransetzen und abschalten, ein fröhlich-friedliches Genre, bei dem Übung den Meister macht, bei dem Geschicklichkeit gefragt ist, aber dennoch keine hektische Ballerei entsteht...Schön war's.

Meinen dritten Platz widme ich nun schon seit über einem Jahr einer Dame von historischer Wichtigkeit, Johanna von Orleans alias **JEANNE D'ARC**. Neben schlichter, dennoch aber sehr akzeptabler Grafik mit Digi-Sequenzen bietet dieses Chip/Rainbow Arts-Produkt eine Menge Features, die es mir erlauben, den 30jährigen Krieg nach der Historie nachzuvollziehen, oder ihn auch ganz anders ausgehen zu lassen. Die Heilige Jungfrau auf Diskette bietet neben strategischer Ambition zugleich knifflige Kampfsequenzen und einen begrenzten, aber unübergehbaren Lerneffekt.

Frivol und frech: unser LARRY

Gemetzel auf Digi-Grafiken



Die wohl größten Enttäuschungen, sprich: Flops in der Vergangenheit waren für mich das Ninja-Karate-Game **SHADOW WARRIORS** von Ocean, gefolgt von **TOM & JERRY**, Magic Bytes, **GRAFFITI MAN**, Rainbow Arts und dem Sega-**ALF** für das Master System.

Meine persönliche Kaufempfehlung, nun, da denke ich zum einen an **HONDA RVF**, aber auch an das Adventure **INDIANA JONES** und - alt, aber bewährt - den **GRAND MONSTER SLAM** , des weiteren an meinen alten Mercy Bonz (mit Tüv!). Man muß ja seh'n, wo man bleibt.

mats

1.	Leisure Suit Larry II	Sierra	PC
2.	Donkey Kong	Nintendo	Automat
3.	Jeanne d'Arc	Chip/Rainbow Arts	Automat
4.	Donkey Kong jr.	Nintendo	Amiga
5.	Cabal	Imagine	C-64
6.	Leisure Suit Larry III	Sierra	PC
7.	Pioneer Plaque	Mandarin	Amiga
8.	Freedom Force	Nintendo	NES (NTSC)
9.	Raiders of the lost Arc	Atari	Atari VCS 2600
10.	Hostages	Infogrames	Amiga

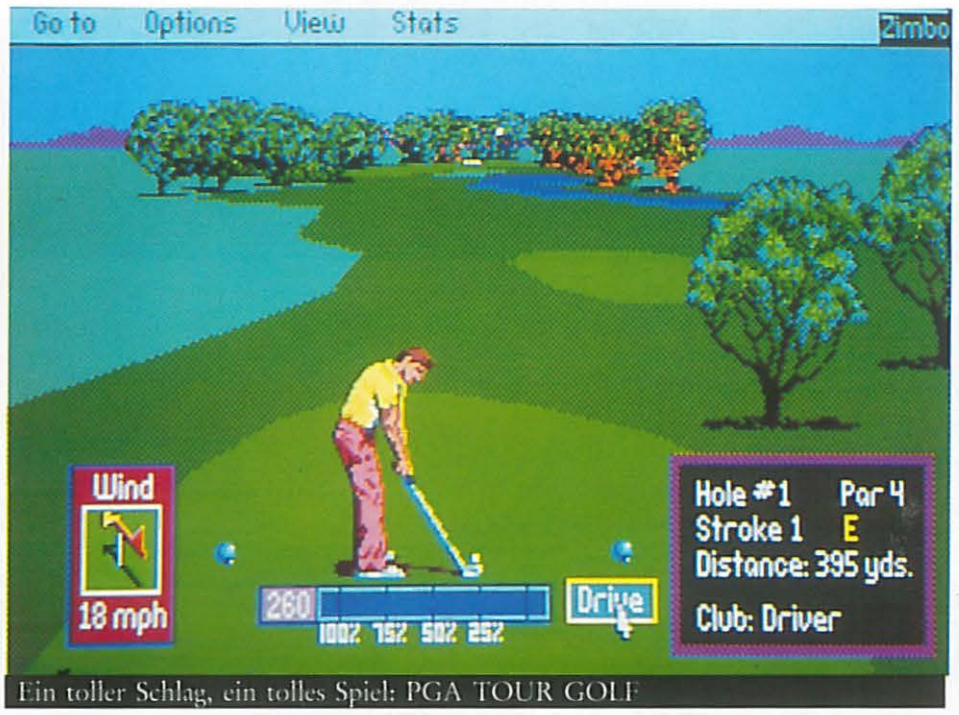
Des Sportsfreunds liebste Kinder

BERNDS FAVOURITES

Tag für Tag finden die neuesten Programme ihren Weg in die ASM-Redaktion - im Jahr kommen da leicht einige hundert zusammen. Die meisten davon schaut man sich an, um sie schon bald danach ad acta zu legen. Gewogen und für zu leicht befunden! Nur ganz, ganz wenige Spiele hinterlassen einen nachhaltigen Eindruck, und von diesen wiederum hat nur ein verschwindend geringer Teil das Zeug zu echten 'All Time Favourites'. Hier sind meine ganz persönlichen Top Three, Klassiker, die ich immer wieder hervorholen und in den Rechner einladen werde.

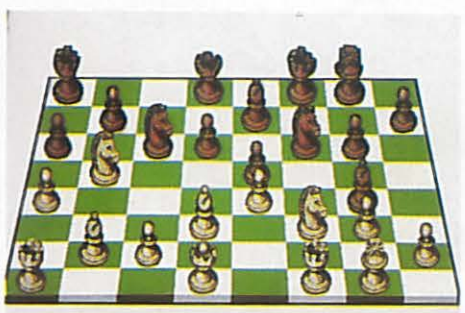
Die neue Nummer 1: PGA TOUR GOLF von ELECTRONIC ARTS. Nachdem lange Zeit das schon 'legendäre' Leaderboard den ersten Rang meiner Evergreen-Charts belegte, konnte sich nun diese hervorragende Golfsimulation den Spitzenplatz erobern. Die ausgezeichnete Grafik des Programms mag sicherlich ihren Teil dazu beigetragen haben, daß das EA-Produkt den Sprung von „Null auf Eins" geschafft hat, doch was bei diesem Spiel eigentlich zählt, sind seine exzellente Präsentation und Ausführung. Bis ins letzte Detail haben es die Programmierer verstanden, das Geschehen auf einem Golfplatz so naturgetreu nachzuempfinden, wie das auf einem Computer eben nur möglich ist. Ein echter Knüller, der den Platz an der Sonne sicher noch eine Weile wird behaupten können.

Etwas Warmes braucht der Mensch - und hin und wieder etwas Ruhe und Entspannung. Beides hole ich mir bei einer Partie Schach gegen **CHESSMASTER 2000.** Das Programm zählt zwar von der Spielstärke her nicht unbedingt zu den Spitzenprodukten seines Genres; allerdings hat es der Hersteller **SOFTWARE TOOLWORKS** verstanden, durch die ansprechende Grafik und die klare Sprachausgabe eine Atmosphäre zu erzeugen, die einer 'echten' Schachpartie schon recht nahe kommt.



Ein toller Schlag, ein tolles Spiel: PGA TOUR GOLF

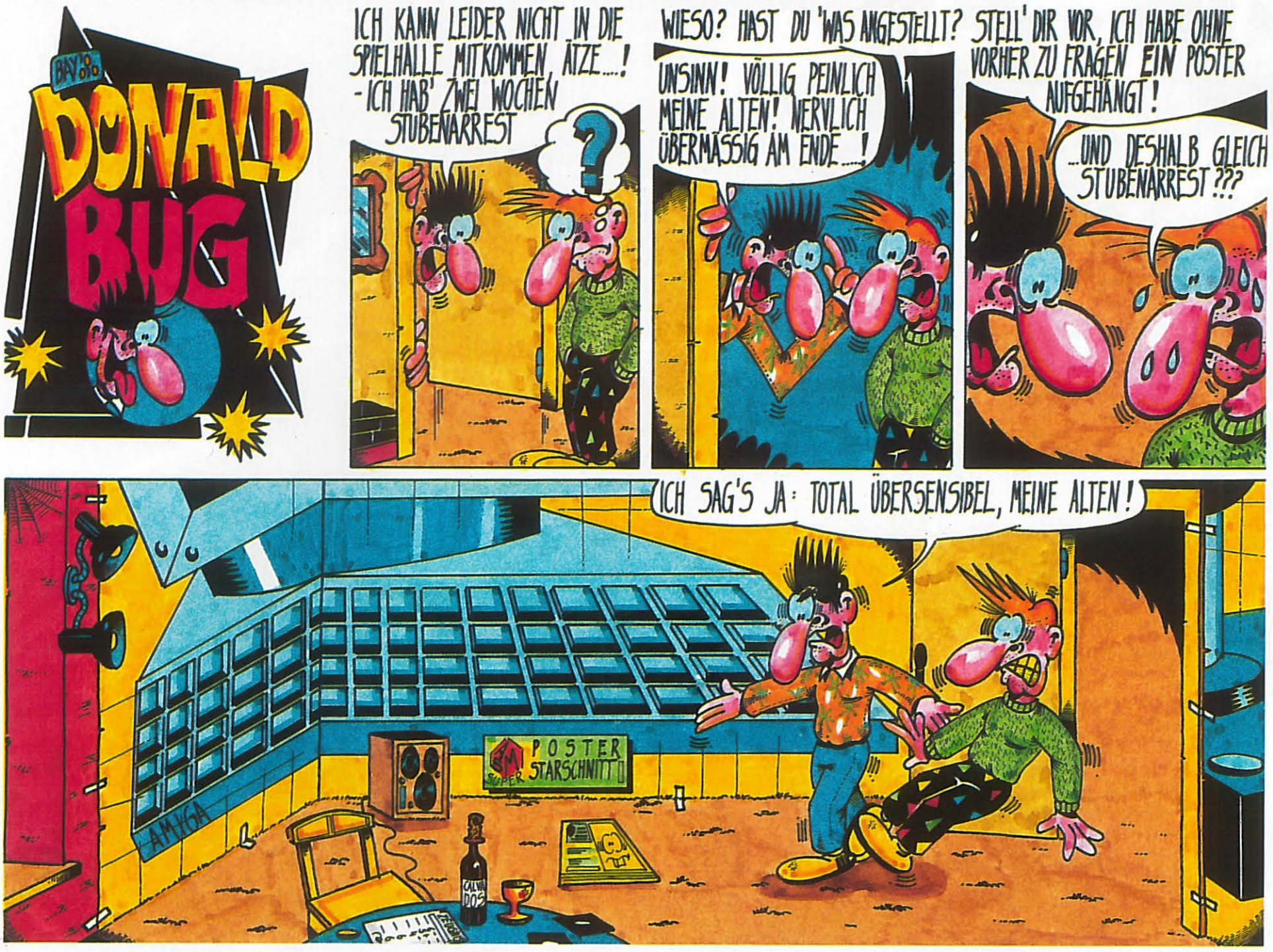
Die Montagsmaler: PICTIONARY


CHESSMASTER 2000

1. PGA Tour Golf	Electronic Arts	PC
2. Chessmaster 2000	Software Toolworks	Atari ST
3. Kick off	Anco	Amiga
4. Leaderboard	Access/U.S. Gold	Atari ST
5. Pictionary	Domark	PC
6. Leisure Suit Larry	Sierra	PC
7. Shadowgate	Mindscape	Amiga
8. Arkanoid	Imagine	Atari ST
9. Tetris	Mirrorsoft	PC
10. World Cup Soccer	Sega	Sega Mega Drive

Ganz anders geht es bei **KICK OFF** zu, dem Fußballspiel aus dem Hause **ANCO.** Tempo, Rasanz und Dramatik sind angesagt, wenn man das Programm einlädt. Lange Zeit haben Fußball-Fans auf ein ordentliches, schnelles und spielbares Game warten müssen. Geschafft hat es schließlich ausgerechnet Budget-Produzent **ANCO** - wer hätte das gedacht? Gratulation und großes Bravo für soviel Fußball!

Nach soviel Lobgesang ein ernstes Wörtchen. Auch bei meinem Flop geht es um Fußball. Allerdings hat **BODO ILLGNERS SUPER SOCCER** außer mäßigem Tempo, ruckeligem Scrolling und fehlerhafter Programmierung nichts zu bieten. Ein grobes Foul von Hersteller **EMPIRE!** *bez*



Szenetreff im Wetterstreß

Wenn Petrus seine Pforten öffnet

..., droht die 'RADWAR-Party 5' buchstäblich ins Wasser zu fallen. Die von der Copy-Fete zum Szene-Treff avancierte Veranstaltung fand diesmal unter freiem Himmel statt - genauer gesagt, auf einem Campingplatz in Granterath bei Erkelenz. Daß der vermeintliche 'Campingplatz' allerdings eine geräumte Kuhweide war, wurde umso deutlicher, je mehr Regen sowohl die Erde als auch die Nerven der Veranstalter aufweichte. Aber auch die 'Gäste' hatten einiges auszuhalten.

So verzichtete Veranstalter DIGITAL MARKETING darauf, die weitgereisten Gäste über die Wegweiser-Katastrophe beim Autobahndreieck Neuss aufzuklären. Was im Atlas fahrtechnisch nachvollziehbar aussieht, entpuppt sich im Ernstfall als die totale Orientierungslosigkeit. Statt auf der A46 fand ich mich plötzlich auf der A57 beim Rasthof Nievenheim wieder. „Ja, ja, kenn ich. Da bin ich auch gelandet." Carsten Bob, Chefredakteur der Crackerzeitschrift 'News', gibt mir später für einen kurzen Augenblick das Gefühl, nicht der einzige

Abgehärtet: Zeltfreaks

Panik-Fahrer gewesen zu sein. Nach fünfstündiger Fahrt mit Nebel, strömendem Regen und vier Staus konnte mir jetzt nicht mehr passieren, als endlich anzukommen. Umso ernüchternder, daß Granterath selbst ziemlich unspektakulär ist. Zwischen den beiden Kneipen rechts ab, dann sähe ich den Platz schon. Kein Problem, denn das

Opel-Gang: My Home Is My Car-Stle

'Dörfchen' am Rand der Jülicher Börde besteht gerade mal aus drei Häusern.
Während Dieter Mückter und Markus Wiederstein von DM bei der Begrüßung versuchen, mir die Veranstaltung trotz des Wetters schmackhaft zu machen, beginnt der Zeltplatz unter permanentem Regen seine Konsistenz zu ändern. Etwa 15 User haben trotz des üblen Wetters bereits ihre Zelte aufgeschlagen. Um die Stimmung zu heben, geht's daher erstmal in eine Kneipe. Man trinkt zurückhaltend und fachsimpelt fleißig. Dieter und Markus erzählen mir vom geplanten Ablauf der Party, und wer alles einen "Gastauftritt" zugesagt hat. Zu dritt spekulieren wir schließlich über die GAT, die größte anzunehmende Teilnehmerzahl. Ein Funke Optimismus springt auch auf mich über.

Marcel von Platinium Software ist derweil am Düsseldorfer Flughafen, um Jordi abzuholen - einen Spanier, der sich nur für die RADWAR-Party in den Jet gesetzt hat und außerdem deutsches Bier ("It's fuckin' good") mag.
Das meint der Rest der Gruppe auch, doch man will vorher kräftig essen. Aus der Aufteilung auf die verschiedenen Autos stammt folgender Dialog: „Ich hab' noch drei Plätze frei. Wer will mitfahren?" - „Wer bist'n Du

East meets West

überhaupt?" - „Peter Braun. ASM" - „Nee, echt, dann fahr ohne mich!" - "..." Den aufgestauten Frust laß' ich auf der Fahrt zur Pizzeria an meinen drei Mitfahrern ab. Nach dem Essen fallen langsam die Hemmungen. Carsten Bob versucht im wilden Gefecht, Dieter Mückter mit edelgestählten Handschellen an ein Trenngitter zu ketten. Doch der kleine, aber muskelbepackte Die-

EG-Import: Jordi (l.) aus Spanien

ter erweist sich als eine Nummer zu groß. Die Handschellen landen schließlich am Arm von Dirk, einem 15jährigen Nobody. Er flucht - der Rest amüsiert sich. Der Pizza-Boss bleibt trotz beachtlicher Lokal-Lautstärke gelassen. Wir sind die einzigen Gäste.
Regen gibt's nach wie vor, Durst auch. Zurück in Granterath unterwirft man sich

Musik für die Massen

freiwillig dem Gruppenzwang, den Abend in der naheliegenden Kneipe ausklingen zu lassen. Keine schlechte Idee! Es wird diskutiert ohne Ende, und immer mehr Leute treffen ein. Man spricht über neue Projekte, tauscht Adressen aus und lästert kräftig über 'Lamer'. Die hübsche Bedienung verliert durch das ständige Kommen und Gehen zeitweise den Überblick. Zudem steigen mit dem Bierkonsum Phon-Pegel und Hörschwelle. Als sich herumspricht, daß mein Brötchengeber ASM heißt, muß ich für sämtliche Fehlgriffe in unserer Konzeption, unserem Layout, falsche Bewertungen und mißglückte Tests Rede und Antwort stehen. Selbst beim Gang zur Abteilung 00 gibt's keine Ruhe. „Ich hab' gehört, ASM ist

Fans will be Fans

bestechlich..." tönt es rechts von der Rinne. „Schön wär's", antworte ich im Namen meiner Kollegen, und verweise auf den guten Ruf eines Schreibers, den er zu verlieren hat. Es wird nicht das einzige Mißverständnis bleiben, das ich zu klären habe.
Gegen zwei Uhr nachts erzwingt der Wirt mit dem Abstellen der Zapfhähne seinen Feierabend - *meinen* noch lange nicht. Die Übernachtung im Auto gibt das Gefühl der Teilnahme an einer "Camel Trophy". Es ist

Voll rein in den Mann

eng und laut, denn die Tuborg-Promotion-Tour auf dem Zeltplatz wird erst weit nach drei Uhr beendet.
Der nächste Tag beginnt mit Regen und einer persönlichen Kontrolle auf Fahrtüchtigkeit. Letzteres stimmt positiver als das Wetter, und so entschließen sich einige Leute, im nahen Erkelenz ein Frühstück einzunehmen.

We are the Champions

Ein gezielter Blick auf die müden Gesichter der Zelt-Abenteurer läßt auf Rekordumsätze für die Pharma-Industrie schließen. Nach dem (zugegeben wirklich guten) Mittagessen in der 'Stammkneipe' steigt die Stimmung wieder, und ich entdecke die Kollegen von Amiga-Special. Waren die gestern auch schon da?
Da sich das Wetter bessert (zumindest regnet es nicht mehr), kann das obligatorische Fußballspiel stattfinden. Auf einem kernigknackigen Asphaltplatz kämpfen vier Mannschaften um den von Freiherr von Gravenreuth gestifteten RADWAR-Pokal. Hermann von der 'Opel-Gang' gibt als ruhender Pol seiner Hintermannschaft die nötige Sicherheit, um die herausgespielten Siege nicht zu gefährden. Während der anderthalbstündigen Turnierzeit wächst die Zuschauermenge wiederum beständig. Auch Mario van Zeist ("Hawkeye") schaut nochmal vorbei, flankiert von anderer, mir nicht bekannter, Szene-Prominenz.
Nach schweißtreibendem Match 'erholt' man sich im Schwimmbad oder fährt zum Zeltplatz zurück: Die Sportschau fängt gleich an. Gegen abend sammelt man sich,

Alle Fäden in der Hand: D. Mückter

und weitere 'Gäste' treffen ein. Dieter Mückters Laune hebt sich, als er feststellt, daß der Zeltplatz endlich gut gefüllt ist. Sogar zwei Dänen treffen nach zehnstündiger Anreise ein. Die 'Prominenz' jedoch glänzt durch Abwesenheit: kein Starbyte, kein Rainbow Arts, kein v. Gravenreuth. Schade? Na ja, wenn überhaupt noch mehr Leute gekommen wären, hätte es der Party keinen Abbruch getan. So aber mußte man das Beste daraus machen. Nach dem Niederbrennen des Zeltplatzes beim Lagerfeuer sam-

Heiße Diskussion am Lagerfeuer

melt Dieter Geld und Spenden für die beiden 'Herzhäuser'.
Die Gewinnermannschaft aus dem Fußballspiel beschäftigt sich derweil damit, den Pokal entgegenzunehmen, Fotosessions durchzuführen und sich gierig auf die von Tronic gestifteten Preise zu stürzen. Zum weiteren Amüsement stürmt man später gemeinsam in ein nahegelegenes Festzelt. Die

Wo gehobelt wird, fallen Späne

Blasmusik ändert nichts an der ausgelassenen Stimmung. Wie der Vorabend, findet auch diese Nacht irgendwann ein Ende.
Als gegen Sonntag mittag die Zelte abgebaut werden, zieht Markus Wiederstein ein Resumée: „Hätte Petrus mitgespielt, wäre viel mehr los gewesen. So aber kann man froh sein, am Leben zu sein. Ach was. Wer nicht zu seinem Spaß kam, war selber schuld." Recht hat er!

Peter Braun

Neues aus der Ninja-Fabrik

Master Marc Means Money

SYSTEM 3 macht wieder von sich Reden: Mit einer Reihe von Neuveröffentlichungen bereitet man sich schon jetzt auf das Weihnachtsgeschäft vor. Mit Marc Cale, Managing Director, traf sich Torsten Oppermann in London.

Fotos (3): System 3

SYSTEM 3 wurde vor sieben Jahren von drei Computerenthusiasten ins Leben gerufen. Eines der ersten Produkte war *Colony 7* für den Atari XL, das sich, so Marc Cale, „damals ziemlich gut verkaufte". Programme wie *International Karate*, *Bangkok Knights* und *Last Ninja I & II* verhalfen den Londonern zu einer führenden Position im Softwaremarkt. Vor allem im Acht-Bit-Bereich kann man auf Erfolge verweisen. So

Er läuft und läuft,...

hielt sich beispielsweise *Last Ninja II* wochenlang auf Platz Eins der britischen Gallup-Charts. Knapp 200.000 Mal wurde das Kultspiel allein für C-64, Spectrum und CPC verkauft. „Damit ist Last Ninja II", so Marc Cale, „das erfolgreichste Acht-Bit-Spiel aller Zeiten."

Gehörte System 3 noch bis Mai zur MEDIAGENIC-Group, hat man sich nach der Trennung vom einst so übermächtigen Softwarehaus auf die eigenen (Hinter-)Beine gestellt. Das Geschäft scheint zu florieren: Marc kann - wie schon früher - seinen drei Hobbies nachgehen: dem Kaufen, Fahren und Verkaufen von Ferrari. Auf insgesamt sieben Stück hat er es nach eigenen Angaben in den letzten drei Jahren gebracht.

Sind die Tanks der italienischen Edelrenner leer, widmet sich der 26jährige den Computer-Ninjas und anderen Sprites. Zwei neue, maskierte Kämpfer werden demnächst auf den Screens kämpfen. Noch vor Weihnachten erscheinen NINJA REMIX und LAST NINJA III. Neben Amiga, Atari ST und C-64 sind auch Versionen für Spectrum und CPC geplant. NINJA REMIX verkörpert die Neuauflage von *Last Ninja*. Die Acht-Bit-Version wird ein generalüberholtes *Last Ninja II* sein, die 16-Bit-Fassung dagegen ein komplett überarbeiteter Remix von *Last Ninja I*. Mit jeder Menge HiRes-Grafik auf insgesamt vier Disketten will man die 'Sünden' der Vergangenheit wiedergutmachen. Von den 'verkorksten' *Last-Ninja-I*-Umsetzungen für Amiga und Atari ST distanziert man sich heute bei System 3. Aus vertraglichen Gründen übernahm seinerzeit ACTIVISION die Aufträge.

R. Levy, NINJA-Grafiker Foto:top

Kurz vorm heiligen Fest wird LAST NINJA III für Amiga und C-64 erhältlich sein. Die CPC-, Spectrum- und ST-Freaks müssen sich ein bißchen länger gedulden. Das Programmierteam verspricht neue, noch schnellere 3-D-Sprite-Routinen, bessere Animation, Supersound und nebenbei eine Story, die sich gewaschen haben wird. ASM wird in der nächsten Ausgabe exklusiv (!) einen ersten Bericht liefern.

Ein weiteres Produkt des Kampfsport-Genres und Nachfolger von *IK PLUS* wird IK DELUXE sein. 'Release'-Date soll April '91 sein. Zur selben Zeit, jedoch zunächst nur für C-64, wird auch DEADLOCK erscheinen - ein knackiges Actionspiel mit Labyrinth-Charakter. Ein Blick auf die Vorversion sah schon recht vielversprechend aus.

Bei System 3 hat man viel vor. Bis 1991 will man seinen Marktanteil vor allem im 16-Bit-Bereich erhöht haben. Bei den Acht-Bit-Systemen wird der C-64 eine entscheidende Veränderung erfahren: Um den Anschluß an die (für Weihnachten geplante) C-64-Spielkonsole nicht zu verpassen, erscheinen die neuen Programme nur auf Cartridge. Als zusätzliche Schutzmaßnahme gegen die Raubkopiererei ist in die Module ein Security-Chip integriert, durch den das Programm vor fremden Zugriffen geschützt wird. Dieser Aufwand spiegelt sich auch in den Verkaufspreisen wieder: Die 64er-Cartridges werden in Deutschland nicht unter 60 DM zu haben sein. „Gerade bei Euch" so Marc, „trifft uns die Raubkopiererei hart". Enzo Ferrari würden die Tränen kommen.

Torsten Oppermann / pb

... und läuft,... Fotos (2): 16-Bit

... jetzt auch in Österreich.....jetzt auch in Österreich...

ECS
Entertainment Computer Systems

Jetzt auch Software für PC...
...und Amiga !!!

MS DOS	DM	Amiga	DM
Soundblaster	439,-	Wings	79,-
Ultima VI	89,-	Cadaver	69,-
Legend of Faerghail	79,-	Shadow of the Beast II	89,-
Silent Service II	95,-	Falcon Mission Disc II	55,-

PC Engine SNK NEO·GEO GAME BOY SEGA

Alle Neuheiten sofort ab Lager lieferbar!

SNK NEO GEO, SEGA Mega Drive und GAMEBOY
jetzt auch in offizieller Version erhältlich!

089/44 89 389 040/54 30 10 05 12/49 26 26

ECS Vertriebs GmbH
Ladengeschäft und Versand
Rosenheimerstr. 92a
8000 München 80
Tel.: 089/44 89 38 9
Fax.: 089/72 31 02 6

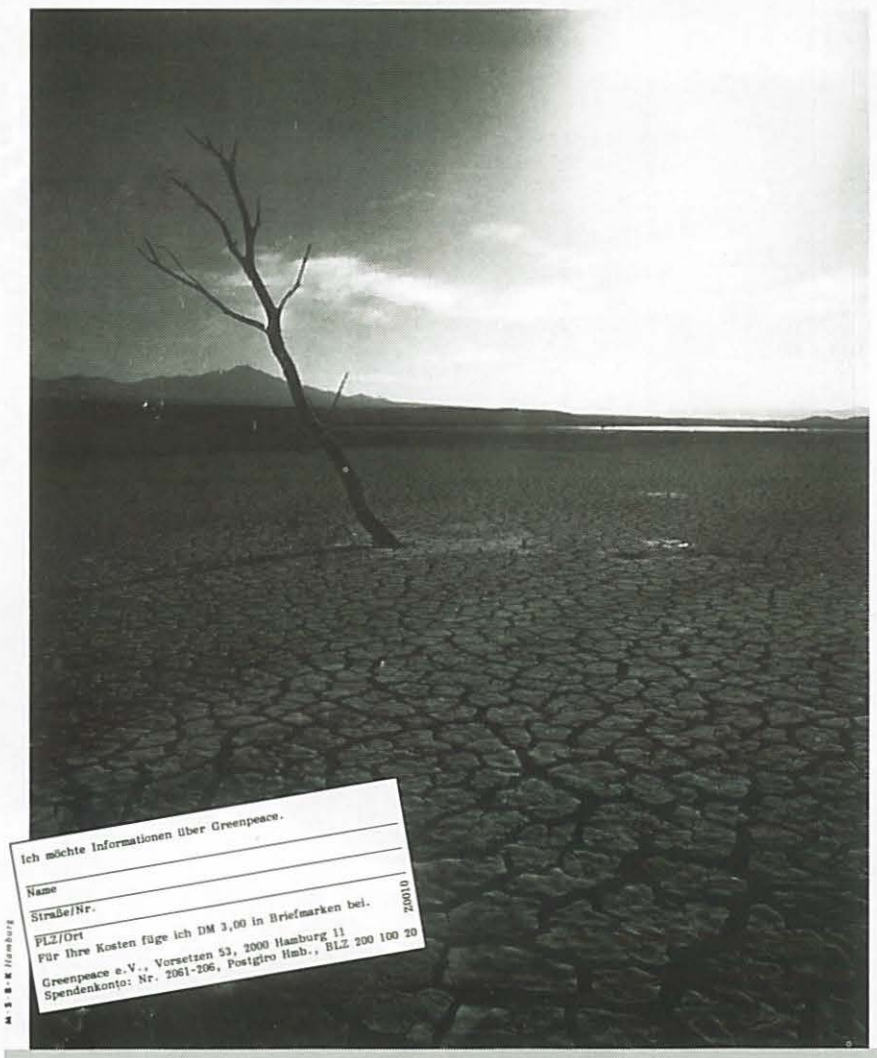
ECS Vertriebs GmbH
Ladengeschäft und Versand
Kieler Str. 425
2000 Hamburg 54
Tel.: 040/54 30 10
Fax.: 040/54 04 93 3

ECS Vertriebs GmbH
Ladengeschäft und Versand
Andechsstr. 85
A-6020 Innsbruck
Tel.: 0512/49 26 26
In der Zone.

Händleranfragen erwünscht!

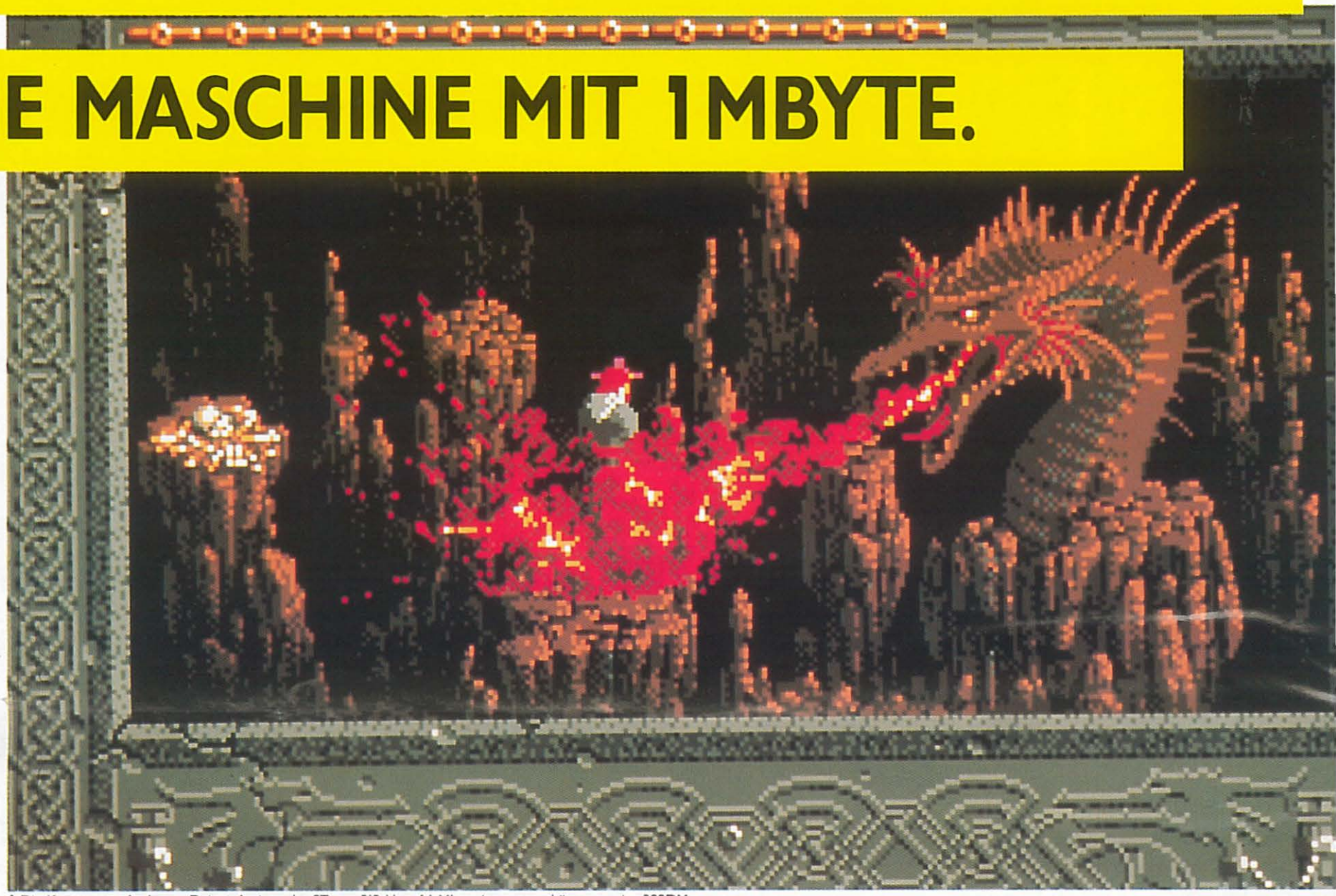
... jetzt auch in Österreich .....jetzt auch in Österreich...

GREENPEACE

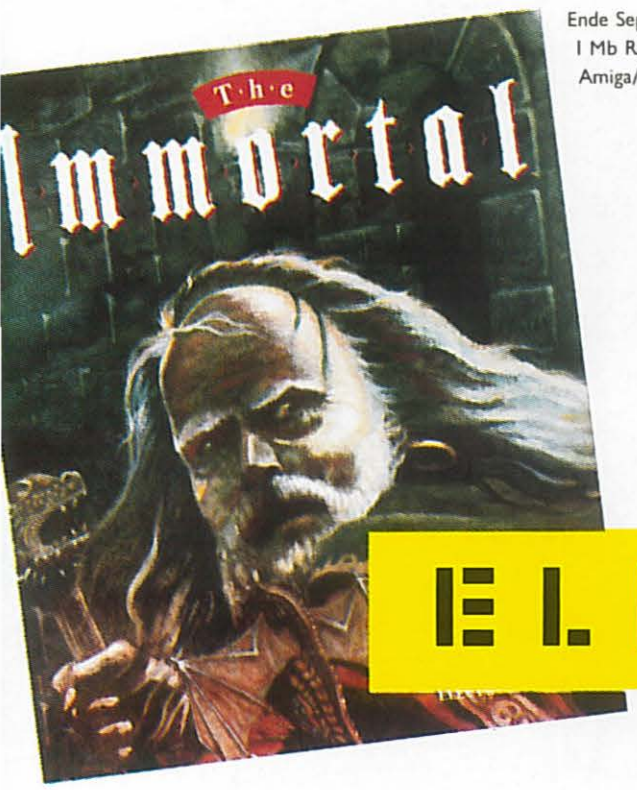


Wer im Treibhaus sitzt, braucht sich um Wachstum nicht zu sorgen.

DU BRAUCHST PHANTASIE, GESCHICK, MUT... UND... ÄHHH... 300 DM* FÜR EINE MASCHINE MIT 1MBYTE.



* Die Kosten zum Ausbauen Deines Amiga oder ST von 512 kb auf 1 Mbyte betragen schätzungsweise 300DM.
Wenn Du aber bereits eine Maschine mit 1 Mbyte besitzt, brauchst Du nur noch das Programms!



Ende September erhältlich.
1 Mb RAM benötigt.
Amiga/Atari ST.

Es ist eine traurige Tatsache, daß nur wenige Glückliche die Gelegenheit haben, Will Harveys Meisterstück -The Immortal - kennen zu lernen.

Wer jedoch so glücklich ist und eine Maschine mit 1 Mbyte oder eine wahnsinnig großzügige alte Tante und demnächst Geburtstag hat, kann sich auf einen seltenen Genuß freuen.

Verwendet wird ein einzigartig realistischer Dreiviertelwinkel. Du wirst auf der Suche nach Deinem schon lange verschollenen Lehrer Mordimar durch acht Labyrinthebenen geführt. In einer Welt voll Intrigen und Verrat, Geheimnissen, Zauberei und bösen Überraschungen stehst Du den widerwärtigsten Gegnern gegenüber, die Du Dir vorstellen kannst.

Insgesamt ist dies ein interaktives Adventure mit phantastischer Animation, das sich kein echter Fan entgehen lassen darf - was es auch kosten mag.

ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts, Rushware, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2. Tel: 02101/607-0. Fax: 02101/607-111.

16 Tonnen Software gewinnen,

könnt Ihr zwar nicht

dafür aber so viel Ihr tragen könnt!

Wie? Ganz einfach!

Häng' Dein Lieblingsposter aus dieser Ausgabe auf und lass' Dich davor fotografieren. Foto einsenden und auf die Rückseite den Namen des Spiels bzw. des Zeichners und Deine Anschrift schreiben.

Auf geht's zur

AMIGA KÖLN 90

Unter der Schirmherrschaft von Commodore und dem Amiga Magazin

09.11.-11.11.90
Köln Messe,
Halle 10 und 12
(08.11.90 Fachbesuchertag)

Öffnungszeiten:
08.11.90/Fachbesuchertag:
10:00 - 18:00 Uhr

09.11.-11.11.90:
9:00 - 18:00 Uhr

Tageskarte 09.11.–11.11.90
Schüler/Studenten: DM 10.–
Erwachsene: DM 15.–

Fachbesucherkarte: DM 35.–
(Gültigkeit: alle vier Messetage)

Pro Messe erwarten Sie über 100 Aussteller und 30000 AMIGA-Fans!

Kommen Sie vorbei, wir freuen uns auf Sie! Das Reiseunternehmen Giller Reisen wird Ihnen bei der An-, Abreise und Unterkunftssuche in Köln gerne behilflich sein:

Giller Reisen GmbH
Frau Gruber
Tel.: 089-6132002
Fax: 089-6135019

Die Messe wird ein Hit, das weiß ich. Deshalb bestelle ich schon jetzt zu Vorabpreisen ☐ Tageskarten à DM 10 und schlage dem Veranstalter damit ein Schnippchen, weil's sonst teurer wäre.
Ein Scheck liegt meiner Bestellung bei.
Bitte einsenden an: AM! Shows Europe, Zugspitzstraße 2a, D-8011 Vaterstetten
Name
Straße
PLZ
Einsendeschluß: 10.10.1990 (Datum d. Poststempels)

Die originellsten Fotos veröffentlichen wir in der Sonderausgabe 12 sowie in der ASM 12/90. Aus diesen werden dann die glücklichen Gewinner ermittelt. Der Gewinner des ersten Preises wird für einen Tag in die ASM-Redaktion eingeladen, auf unsere Kosten natürlich, und darf unser randvolles Softwarelager plündern!
2.+3. Preis: Je zwei Mountain-Bikes,
4.- 8. Preis: Je einen Gameboy und 50 x "Das neue Computerhaßbuch".

Einsendeschluß ist der 15. November 1990.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion ASM-Special
Kennwort: Fotowettbewerb
Postfach 870
3440 Eschwege

EIN SPIEL WIE EIN ROMAN

Nur spannender. Sie sind die Hauptperson und den Geheimnissen der Zeit auf der Spur. Eine phantastische und gefahrvolle Reise, auf der Sie die Ursache der Großen Katastrophe herausbekommen können, wenn Sie das Rätsel des Stundenglases lösen. Diese anspruchsvolle Artventure räumt gründlich mit dem Vorurteil auf, in deutscher Sprache ließe sich kein vernünftiges Parsing realisieren. In mehr als 100 Räumen und vielen schönen Grafiken kommunizieren Sie - in deutsch - ausführlich mit mehr als 20 Charakteren. Geschickt wie Sie sind, werden Sie sogar von einigen dieser Personen Hilfe bekommen.

AMIGA Köln 90

Wir stellen aus
09.-11.November 1990
Halle 12, 2.0 G, Stand 336

Das Stundenglas

Für PC, AMIGA und Atari ST.

SOFTWARE 2000

Artventure

Bei Sega: Edel-Elektronik für 'Mega-Driver'

Startschuß mit Glanz und Gloria

Sega-Mega-Drive-Promotion-Tour, Paris, 1990: das Mega-Drive wird salonfähig. Die Hardware japanisch (Mega Drive), der Vertrieb deutsch (Sega Deutschland GmbH), die Promotion französisch (Paris, Hotel Sofitel). Spalteten wir Haare, könnten wir noch die britische Muttergesellschaft Virgin Games, selbst wiederum eine Tochter der ebenso bekannten wie einflußreichen Virgin Group, erwähnen. Immerhin war kein geringerer Stargast bei Segas Mega-Drive-Premiere zugegen als Richard Branson, Cheerleader der Virgin Group, die jährlich immerhin satte 1,8 Milliarden Mark weltweit umzusetzen versteht. Seit August ist die Mega-Maschine nun offiziell in deutschen Landen, mit FTZ-Zulassung, Service und deutschem Handbuch.

'Winnie' Derlien

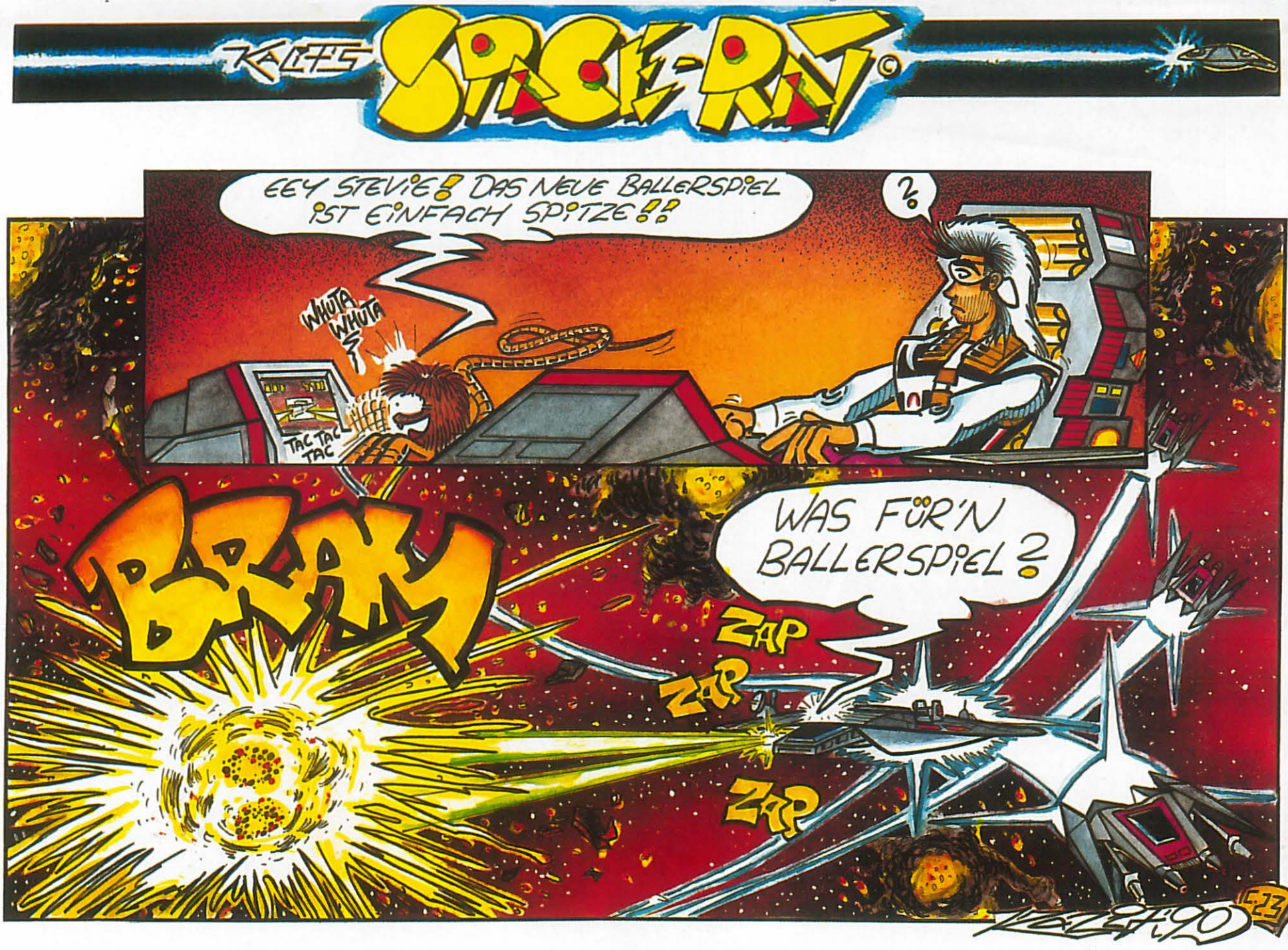
'Richie' Branson ° Fotos (2):mats

'Großer Bahnhof' von und für Richard Branson und Winrich Derlien, letzterer seines Zeichens Geschäftsführer der VIRGIN GAMES GMBH in Hamburg. In einer der schönsten Metropolen der Welt feierte man den offiziellen Einzug des MEGA-DRIVE in die 'heiligen Hallen' des gesamtdeutschen SEGA-Distributors. Zweifelsohne haben die Bemühungen und Aktivitäten der Direkt- oder Grauimporteure um den 16-Bitter innerhalb der vergangenen eineinhalb Jahre ihren Teil dazu beigetragen, der Edel-Konsole schon frühzeitig zu Rang und Namen zu verhelfen. Branson, Derlien & Co. werden nun dieses Trittbrett nutzen, um mit vereinter Kraft aus der Promotion die größtmögliche Effizienz zu gewinnen. Somit wird die bislang 'graue Eminenz' mit Spielhallenqualitäten über Nacht salonfähig.

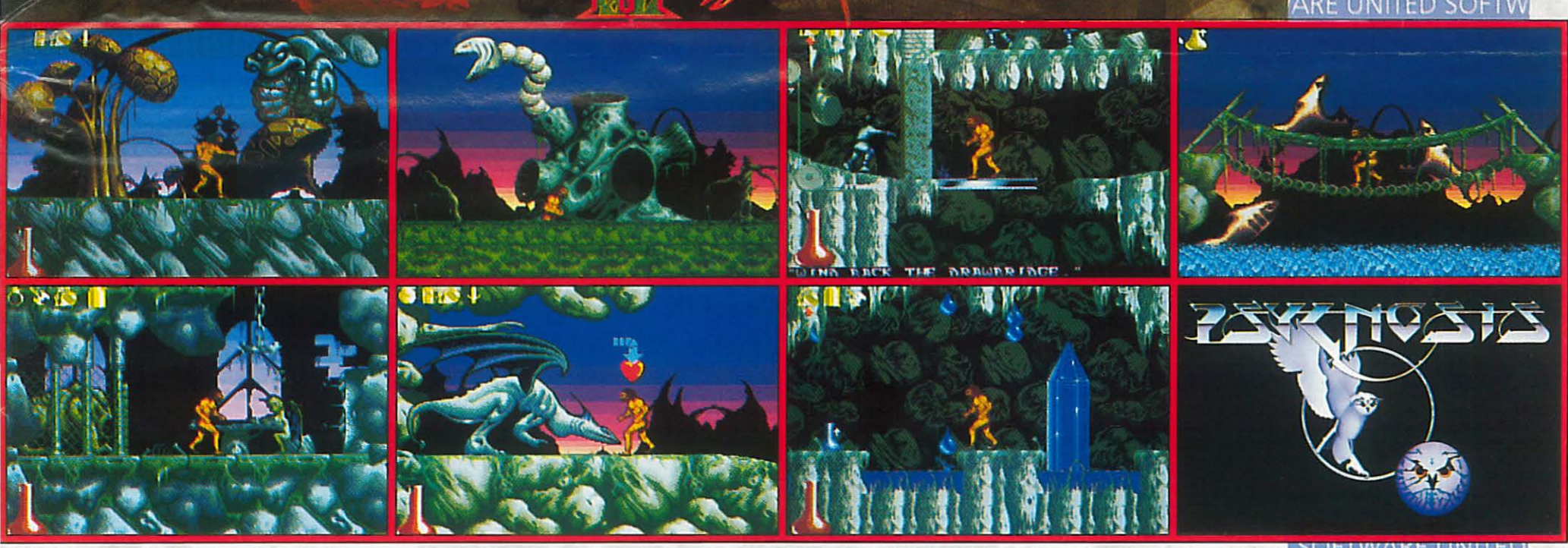
Im Mittelpunkt des Pariser Spektakels standen natürlich das Mega-Drive, damit verbunden 16-Bit-Software, ferner ein neues Game für die Superkiste, Michael Jacksons 'Moonwalker'.

Viel Schönes und Neues für den Endverbraucher also. Nun zum Wermutstropfen: Während die Import(hard)ware bislang für nur knappe 300 Mark zu haben war, zahlt der Interessent in den Filialen einiger großer deutscher Kaufhausketten nunmehr satte 500 Mark. Der Preisunterschied begründet sich zum einen im Service, zum anderen aber auch in der FTZ-Nummer, der in Deutschland zur Zeit noch notwendigen Zulassung aller Geräte dieser Art durch die Bundespost. Erfreulicherweise kommt man ab sofort mit der FTZ-Ware auch in den Genuß eines zumutbaren Handbuchs, waren doch die 'grauen' bislang in Herstellers Landessprache erhältlich. Wer sich ein Mega-Drive gönnt, tut sich - so oder so - in jedem Fall 'was Gutes' - man gönnt sich ja sonst nichts...

mats.



THE BEAST IS BACK!



Beast II – T-Shirt

in jeder Box !

Original Roger Dean Design

Erhältlich für Amiga.

AMIGA 90 Köln

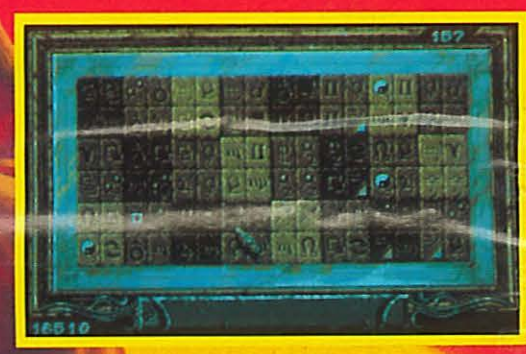
09.–11.November 1990
Halle 12, Stand 422

United Software

Das relevante Programm

SARAKON

Für den Einen geht Wissen über Tugend,
Für den Anderen ist Tugend,
dem Wissen entsagen.



Erleben Sie die wahre Kraft Ihrer Ge
danken.
Stellen Sie sich auf die Probe, wies
machen Sie Fehler?
Die Lösung ist oft zum Greifen nah
und oft, sehr oft wird es Ihnen nicht ge
lingen.
Aber geben Sie nicht auf – Spielen Si
SARAKON!
Eine Herausforderung, die Sie annel
men sollten!

AMIGA

ATARI ST / MONO

C 64, PC 3½ / 5¼

Vertrieb: Bomico

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90

BOMICO Serviceline

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-experten helfen weiter!
Mo.–Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 069/778025

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

Schutz ist doch für uns kein alter Hut.

AIDS – die Gefahr ist keineswegs gebannt! Auch wenn die Zahlen bisher bei uns nicht in dem Maße gestiegen sind, wie anfangs befürchtet wurde. Verantwortungsbewußtes Verhalten jedes einzelnen ist auch in Zukunft das Wichtigste: zum eigenen Schutz und zum Schutz des Partners/der Partnerin vor Ansteckung.

Und: Helfen Sie durch Verständnis und Unterstützung mit, daß Menschen mit HIV-Infektion/AIDS nicht ausgegrenzt werden, weder am Arbeitsplatz noch im Freundes- und Bekanntenkreis oder in der Familie!

Kostenloses Informationsmaterial erhalten Sie bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Postfach 91 01 52, 5000 Köln 91. Wenn Sie Fragen zum Thema AIDS haben oder sich beraten lassen wollen, rufen Sie die persönliche AIDS-Telefonberatung an: 02 21/89 20 31.

Dem Leben zuliebe.

GIB AIDS KEINE CHANCE

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln · Konzept und Gestaltung: Papen WA, Köln